Поля Сражений Ахерона

Некоторые рубаки скорее умрут в цепях, чем подчинятся приказам других пустышек; Ахерон – это место, где отрицают даже это, поскольку армии Ахерона не волнуют страдания принципиальных глупцов. Все основные законы и порядки Ахерона служат соответствию и злу, а зло развивается в войне. Законы плана и строгая организация заставляют сражаться всех существ. Дайте демонам власть над жизнью и смертью, и вскоре не останется ничего, кроме пустоши.

Железные поля сражений Ахерона являются наиболее законными из всех злых планов, заполняя брешь между высоко организованными и злыми королевствами Баатора и полной организацией дисков часового механизма Механуса. Ахерон является домом для тех, кто причиняет зло задней мыслью, между жаждой к организации и порядку. Многие армии странствуют по Ахерону, однако они имеют на удивление мало лидеров, поскольку природа лидерства присуща тем, кто стремится к планам с более определенными мировоззрениями.

Ахерон – один из закоулков Великого Кольца. Многие глупцы, которые проводят свои жизни не его железной земле, слишком заняты поножовщиной, чтобы заметить возможности остальной мультивселенной, бедные пустышки. Это как если бы Правило Триады ограничивало их амбиции; их взгляды устремлены на грабеж, провизию и силу – и ничего больше. Если они когда-нибудь объединяться под одной силой, то просители по силе могут сравняться с архонами, но пока они просто отчаянные солдаты, неспособные бросить войну, и утомленные наемники, которые получают от этого прибыль. Надежда и приличие редко доходят до Ахерона.

♦Физические Условия♦

Ахерон – дом испорченных надежд.
– Дева Исаб из Склоненного Крыла

Ахерон разделен на четыре слоя, каждый слой ставит порядок превыше зла, группу над любым одним отдельно взятым солдатом. Густо населен только первый слой, и то с натягом. В конце концов, Ахерон не предназначен для поддержания жизни. Каждый слой состоит из огромных железных кубов, парящих в воздушной пустоте, звук от резко сталкивающихся кубов раздается подобно эху от звона мечей в битве. Сами кубы изъедены и изрезаны кратерами, трещинами и вмятинами от множества столкновений, хотя на порядочном плане Ахерона кубы всегда ржавеют или переламываются по строгим линиям и под прямыми углами. На Ахероне не растут даже сорняки.

Все четыре слоя дрейфуют в пустоте из воздуха, который поддерживает жизнь и полет. Гравитация здесь соответствует форме твердого тела, всегда направленная в центр. Таким образом, армии могут разместиться на всех шести сторонах одного из огромных кубов, или же они могут ходить по обеим сторонам дрейфующих пластин Окантуса. Путешественники на Аваласе и Талданине должны остерегаться столкновений между кубами, поскольку все, оказавшееся между двумя этими массами, раздробляется. Приближающиеся кубы могут быть замечены за день или два, в зависимости от размера, чего бывает достаточно для спасения (так заканчиваются некоторые войны между легионами, поскольку они сражаются, пока их не раздавит, игнорируя все другие опасности).

План освещен серым, непостоянным светом, который слегка колеблется между ярким лунным светом и темным, облачным днем: никогда не яркий достаточно, чтобы навредить глазам орчьим и гоблинским расам, но не столь тусклый, чтобы рубака не мог видеть руку перед собой. Хоть источник этого освещения никогда не был найден, он достаточно силен, чтобы кубы разбивали свет на свет и тень, и некоторые недавно столкнувшиеся кубы имеют поверхность достаточно отполированную, чтобы отражать лучи света в бесчисленных направлениях. Некоторые говорят, что где-то один куб сияет достаточно ярко, чтобы осветить остальной план, и что он будет сиять вечно – в конце концов, это единственный способ осветить бесконечное место. Вне зависимости от объяснения, свет присутствует.

Погоду на Ахероне можно описать в лучшем случае как пасмурную, а также не слишком теплую. На первом слое, Аваласе, холодные металлические кубы выкачивают тепло из путешественников. Бураны, безводные королевства, ледяные грозы и внезапные появления и исчезновения Реки Стикс, все это разрушает надежды марширующих по земле армий. По крайней мере, бураны полезны для предсказания периодов, свободных от столкновений; они считаются знаком, что не будет неминуемых столкновений, поскольку снег формируется вокруг куба только тогда, когда ему лететь по пустоте долгие месяцы, вдали от других кубов. Только одна область имеет предсказуемую погоду: гром всегда говорит о приближении вольно летающего королевства Лэй-гуна.

Что на счет других слоев, погода Талданина обычно игнорируется, поскольку большинство глупцов видят только его пещеры, но она склонна к граду и ледяным бурям. Тантибулус не имеет погоды как таковой, только постоянную холодную температуру. Окантус имеет только одну форму погоды, непрерывный дождь острых как бритва осколков черного льда.

Множество кубов Ахерона полые внутри и изъедены пещерами, некоторые из них превращаются в металлический лом или изрешечиваются, подобно червивому сыру. Туннели однородны, всегда прямые и примерно 20 футов в диаметре. Кубы, изъеденные кратерами или пробитые туннелями, являются излюбленным местом для постоянного жилья, потому что города или постройки, построенные на плоской поверхности кубов, всегда рано или поздно раздробляются при столкновении кубов. Внутренние пещеры зачастую являются квадратными, как и сами кубы, и некоторые из них служат как цитадели, сокрытые места и сокровищницы для армий, которые сражаются на поверхности. Туннели также являются критически важными источниками еды, поскольку они поддерживают влажность, плодородные пласты грибов и странную форму древесного, черного земляного фрукта, называемого *кормящим камнем*. Кормящие камни съедобны, но и только. Камни являются квадратами черными блоками, которые сидят на железных полях, подобно темным булыжникам, и, похоже, постоянно растут, до размера дома или больше, чего достаточно, чтобы прокормить армию. Некоторые мудрецы предполагали, что если позволить камням вырасти достаточно большими, они каким-то образом преобразуются в железные кубы. Армейские инструкции среди всех бойцов требуют, чтобы белые зерна кормящих камней были немедленно посажены, чтобы обеспечить их будущей провизией. Отказ делать это карается немедленной казнью во всех армиях.

Истинная тьма Ахерона в том, что его бесплодные железные поля засыпаны странными реликтами древних времен, живыми, механическими и магическими. Давно забытые армии копошатся на краю куба, такие же свежие, как и в день, когда они впервые собрались под знаменем. Куб улетает в пустоту, возвращаясь столетия спустя, словно он отсутствовал всего какие-то дни или месяцы. Некоторые безумцы говорят, что время течет на каждом кубе по разному, а Законники с радостью утверждают, что оно изменяется только «в отношении близости куба к другим», но истина в следующем: время просто останавливается на кубах Ахерона, если они плывут через пустоту без столкновений с другим кубом. Некоторые говорят, что это доказывает существование сил,

поскольку это сохраняет изолированных глупцов от истощения, если там нет привязанных врат на их куб (смотрите «Пути и Порталы» ниже). Знаток найдет себе выход или быстро откроет свои собственные врата, иначе в Клетке пролетят столетия.

Некоторые армии находят способ создать магические передвижные фортификации для своих непрерывных войн; это необходимо, поскольку неподвижные постройки размазываются по земле при столкновении кубов. Эти передвижные крепости называются *хасситориумами*, в честь неизмеримо древней расы, которая впервые их создала, *хасситор*, раса, известная только из-за ее работ и монументов. Цитадели хасситоров являются продуктом древней некромантии, объединенной с причудливой архитектурой и кладкой камня: орды рабов вживлялись в стены хасситориума. Железные стены хасситориума являются полуживыми, полуметаллическими и состоящими целиком из боли; рабы в них должны перемещать железные валы на грубых железных носилках. Рабы, которые не могут поддерживать изнурительный темп своих хозяев, могут запнуться и упасть, но даже когда они измазываются ржавой пастой, они служат продвижению цитадели вперед над вторящими полями боя. Восемь из этих цитаделей, насколько известно, существуют на первом слое Ахерона, но обломки многих других можно найти в хламе Талданина, второго слоя.

Пути и Порталы

Река Стикс извивается от куба к кубу на Аваласе, предоставляя (скорее ненадежный) метод транспортировки для тех, кто не умеет летать. Штука в том, что Стикс не течет так, как это делают нормальные реки, протекая в изгибах и руслах. Она *буквально* извивается, протекая по обширным железным листам, затекая в пещеры, только чтобы появиться совершенно на другом кубе, смывая целые города и королевства, оставляя после себя только разруху и утонувших пустышек. Марраэнолоты предоставляют обычные услуги переправки в нескольких местах, где река ограничивается своими берегами на долгий период времени.

Поскольку Стикс течет здесь беспорядочно, рубаке будет тяжеловато найти быстрый речной путь с Ахерона, сами кубы замусорены порталами. Фактически, весь план объединен сетью порталов, во многом схоже с вратами-лабиринтами Механуса. Мудрецы и маги, обнаружившие эти врата, могут соединить любые два столкнувшихся блока, и однажды каждый куб будет соединен с другими. Некоторые говорят, что тогда план растворится – или *эволюционирует* – в нечто иное, хотя рубака не найдет двух седобородых, которые согласятся с тем, что «это» будет такое.

На Ахероне есть два вида постоянных порталов в и из других планов: привязанные и плавающие. Привязанные порталы просто прибиты к определенному кубу, что делает их идеальными входными и выходными точками. Проблема в том, что уроженцы плана пометили каждый портал и обычно каким-либо образом присматривают за ними, чтобы проследить, кто и что проходит через них. Не лучший способ для рубаки прокрасться через один.

Плавающие порталы зависают в точках пространства, пока блоки медленно кружатся вокруг них. Мироходцы, которые проходят через этот тип порталов, парят в пространстве и медленно притягиваются ближайшим большим блоком, наконец приземляясь с большой, опасной скоростью (20d6 пунктов повреждений). Знатоки не забывают пользоваться летучими заклинаниями и предметами, которые обеспечивают их полетом, когда они путешествуют через плавающие постоянные порталы на Ахерон.

Вне зависимости от типа, каждый портал сферический и активируется прикосновением. Звук, который он издает при активации, говорит рубаке, куда ведет портал. Сфера, звенящая гармоничным аккордом, ведет на Механус, противоречивая сфера ведет на Баатор, а тихие сферы ведут на Внешние Земли. Врата в Астрал и другие слои Ахерона звучат единственной нотой, а не аккордом. Карта главных постоянных (привязанных) порталов, кубов и путей между ними представлена на странице 32.

♦Магические Условия♦

Магия на Ахероне обычно прямолинейна и происходит с пугающей точностью и упорядоченностью. Нет никаких полумер, нет полутонов, никаких «может быть» или совместно используемых сил. Каждое магическое действие имеет магическое последствие. Что один маг получает, другой должен потерять.

Что это значит для рубаки, который заглянул сюда с Великого Кольца? Ну, за каждую входящую душу другая душа должна умереть. За каждую ледяную бурю в ином месте должна случиться огненная буря. За каждое исцеление кто-то должен пострадать. Каждое из этих отражений проявляется в момент, когда заклинание возымеет эффект, а затем вырывается и мчится подобно свистящему заклинательному кристаллу. Не важно, как оно называется, это обратная, замороженная форма другого заклинания, схожего с камнем йоуна или заклинательным кристаллом из некоего праймового мира. Отражения могут быть пойманы *призрачной рукой*, *рукой Бигби* любого рода, и некоторыми магическими перчатками.

Будучи пойманными, отражения используются для отмены магии, создавшей их, пока не будет вовлечена смерть. Глупец, *превращенный* в улитку, вернется в свою истинную форму, если будет задет кристаллом, сформировавшимся в тот момент, когда он впервые изменил форму; глупец, замороженный *конусом холода*, размораживается и возвращает жизненные пункты, потерянные из-за заклинания. Отражения длятся один час на уровень заклинания; есть немного шансов проследить отражение *волшебной стрелы* (если его получится найти за час), но шанс отменить *желание* определенно стоит того. Большинство отражений полезны только в качестве контр-мер, чтобы отменить нежелательные эффекты заклинания, но сейчас говорят, что некоторые амбициозные колдунишки проводят исследования, чтобы определить, можно ли использовать отражения в других целях.

Эти отражения заклинаний имеют тысячи различных цветов, образов и форм, и некоторые менее-чем-честные члены Братства Порядка утверждают, что знают тьму того, какое отражение какое таит в себе заклинание. Некоторые из них предлагают «соответствие» или «руководство» по силам отражений Ахерона, но все это не более чем фарс. Убийцы Милосердия не любезничают с мошенниками и обманщиками, так что эти рыцари гроша не долго торгуют вразнос своими бумажными тряпками.

И, наконец, произнесение заклинания с материальными или соматическими компонентами невозможны при столкновении двух кубов – вибрация и толчки длятся не менее часа, когда проходит столкновение кубов, и два тела медленно расходятся. В ином случае условия для произнесения заклинаний довольно хорошие, хотя трудности со сбором материальных компонентов могут поставить на колени даже великого мага.

Колдовство/Вызывание. Существа, призываемые на Ахерон, всегда должны повиноваться каждой букве приказа, хотя они стремятся обойти его суть; ни один приказ не может быть отвергнут, и не важно, насколько он самоубийственен. Поскольку элементалы, демоны и другие существа не имеют шанса на неподчинение командам заклинателя или на выход из под его контроля, эти вызванные существа обычно используются как пушечное мясо, чтобы сломить сопротивление и пробиться в стратегически важные места.

За такое отличное услужение, однако, существует цена. За каждое вызванное существо, вызвавший маг должен предоставить на его место просителя и планара, в качестве некоего вида магического заложника; в случае вызова баатезу, это обычно означает смерть несчастной жертвы.

Заложник автоматически меняется местами с предполагаемым существом. Назначенной жертве позволен спасбросок против магии смерти, чтобы избежать этого эффекта. Если жертва выкидывает спас, тогда *заклинатель* должен сделать спас против

магии смерти, чтобы его не утянуло в качестве заложника. Если жертва и заклинатель выкидывают спас, то вызывающее заклинание проваливается. Если заклинатель проваливается и утаскивается, то желаемое существо приходит без сопротивления магии – к несчастью для тех, кто остался в призывной области.

Гадания. Гадания на Ахероне никогда не могут быть использованы для слежки за противостоящими силами; природа плана требует тщательной разведки и способствует внезапным атакам. Это относится только к гаданиям, которые могут иметь военное значение; это не влияет на гражданских или предприимчивых личностей, объекты или места с малой стратегической важностью.

Знамения обычны и зачастую искажаются, чтобы показать худший возможный результат. Любые позитивные или негативные знамения (от *предсказания* или *гаданий*) всегда относятся к целой группе, к которой принадлежит заклинатель, является ли эта группа партией героев или же армией из тысяч. По этой причине заклинатели, которые докладывают о частых плохих знамениях своим генералам, редко когда могут насладиться своей старостью.

Некромантия. Ахерон – хороший план для поднятия армий нежити, поскольку здесь может быть поднято любое количество последователей, чтобы служить в качестве армии. Однако другие формы некромантии менее удачны. Вся некромантия на Ахероне зависит от магических способностей заклинателя. Если его жизненная сила больше, чем жизненная сила его жертвы, то его заклинание будет иметь успех. То есть если уровень заклинателя или Хит Дайс больше, чем у цели, то заклинание срабатывает. Проблема в том, что если жизненная сила заклинателя меньше, то его заклинание оборачивается и удваивается против него, высасывая жизненные пункты, равные удвоенному уровню проваленного заклинания. Например, рубака пытается отбиться от ржавого дракона с помощью заклинания *ослабления*, но ржавый дракон имеет 10 Хит Дайсов, а некромант только 7, таким образом, некромант теряет 8 своих жизненных пунктов (удвоенный уровень заклинания).

Дикая Магия. Эффективность дикой магии резко снижается на Ахероне. Дикие маги теряют два уровня заклинательной способности, находясь на плане, включая доступные им слоты заклинаний. Все заклинания дикой магии имеют дальность, продолжительность и другие факторы, понижающиеся соответственно, и дикие маги могут запомнить только те заклинания, которые доступны на низких уровнях. Их нормальный уровень способности возвращается, когда они покидают план. Кроме того, дикие колебания просто не происходят на Ахероне.

Элементальная. С правильными ключами элементальная магия хорошо работает на Ахероне, особенно магия огня и воды. Магия земли не имеет абсолютно никакого эффекта на железные кубы плана. Магия воздуха работает, но только на поверхности кубов – внутри кубов вся воздушная магия терпит крах. Магия огня влияет на все, включая железо кубов, которое отвечает почти на любой огонь, словно под заклинанием *нагревания металла*. Диаметр нагретого металла – 10 футов на уровень вовлеченного огненного заклинания. *Огненный шар*, например, нагревает металл в 30-и футовом радиусе. Магия воды нормально работает внутри кубов, но на поверхности такая магия только ржавит железо в радиусе 10 футов на уровень заклинания.

Печати и Обереги

Ахерон является местом закона, пропаганды, строгой иерархии и организованного насилия. Служба в его армиях является почти рабством, унизительным и смертельным. Магия позволяет поддерживать это рабство. Следующие магические заклинания

помогают генералам и другим лидерам удерживать своих последователей на нужных позициях, предотвращая дезертирство. Эти заклинания являются широко распространенными на Ахероне, однако малоизвестными в других местах.

Оберег Врат (Отречения) обратимое
Уровень: 2
Дальность воздействия: 0
Компоненты: В, С, М
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Время сотворения: 3
Область воздействия: 1 врата
Спасбросок: Нет

Подобно младшей версии *уверенного запора* [*surelock*], заклинание *оберега врат* временно запирает одни любые врата между кубами Ахерона. Запечатанные врата показывают печать мага, который сотворил заклинание. *Обереги врат* магов, которые не имеют потенциальных символов, показывают лицо заклинателя. Если заклинание сотворено, когда существо вошло во врата, то существо исчезает во вратах, и немедленно появляется из них снова. Говорят, что существуют анонимные версии заклинания, но ни один подтверждающий пример такового не был найден. Материальным компонентом заклинания является брусок железа с выгравированной на нем печатью мага, согнутый в круг.

Запечатывание Врат (Отречения) обратимое
Уровень: 3
Дальность воздействия: 0 или особая
Компоненты: В, С, М
Продолжительность: 1 оборот/уровень
Время сотворения: 4
Область воздействия: 1 врата или поле брани
Спасбросок: Нет

Заклинание *запечатывания врат* является более могучим *оберегом врат*; различие заключается в продолжительности заклинания. Запечатывание врат, однако, имеет одно дополнительное преимущество: когда его творят на поле брани, все заклинания *прыгания по кубам* проваливаются в области идущей битвы. Материальным компонентом для заклинания является брусок железа.

Прыгание по Кубам (Изменения)
Уровень: 6
Дальность воздействия: бесконечная (план Ахерон)
Компоненты: В, С, М
Продолжительность: 1 час/уровень
Время сотворения: 1 раунд
Область воздействия: 2 куба Ахерона
Спасбросок: Нет

Заклинание *прыгания по кубам* открывает временную дверь между двумя любыми кубами, предоставляя быструю и безопасную транспортировку для небольших отрядов налетчиков. Заклинание длится пока количество существ, равное уровню заклинателя, не пройдет через нее, или пока не истечет продолжительность. Заклинатель может по желанию рассеять портал *прыгания по кубам*. Лидеры орчьих и гоблинских армий

известны за использование этих заклинаний, чтобы избежать разгрома и резни (предполагается, естественно, что их противники будут недостаточно быстрыми, чтобы сотворить *запечатывание врат* над битвой).

Материальным компонентом этого заклинания является осколок железа с каждого из связуемых кубов. Слухи говорят, что заклинания *прыгания по кубам* могут быть использованы для *телепортации* между слоями Ахерона, но говорят, что для этого требуется особый заклинательный ключ, который сплетники никогда не видели.

Заклинательные Ключи

Ключи разблокирования магии на Ахероне строго определены, но в остальном они являются бессмысленным набором слов, движений и веществ. Для каждого ключа необходимы точный ритуал и соблюдение всех пунктов; традиции и стремление боевых магов к порядку и точности дали множеству этих заклинательных ключей имена, такие как кровавый ключ для *волшебной стрелы*, серый ключ для *невидимости*, младший огненный ключ для *пылающих рук*, великий огненный ключ для всех заклинаний элементального огня и ключ мечей для *очарования оружия*.

На Ахероне нет никаких известных заклинательных ключей для любой формы дикой магии. Дикие маги не предупреждают о своем присутствии, поскольку в противном случае они попадут в руки враждующих армий Ахерона и их быстро поработят и отправят на штурм вражеских укреплений. Простой мысли о хаотичной магии достаточно, чтобы заставить паниковать некоторых солдат Ахерона.

Силовые ключи

Силовые ключи на Ахероне очень редки за пределами огромных армий, которые бродят по Полям Сражений. Офицерам (капитанам, генералам и капелланам) орков, гоблинов и хобгоблинов часто предоставляют силовые ключи к сферам Сражения, Охраны, Лечения, Некромантии, Защиты и Войны. Эти ключи достаточно обыденны в армиях, так что некоторые офицеры продают их за соответствующую цену (минимум 1,000 зм за ключ), поскольку они всегда могут заявить, что потеряли его в битве. Эти ключи всегда связаны с тайными полевыми приказами или поручениями, заверенными печатями, лентами и каллиграфией.

Большинство ключей имеют срок действия (истечение срока иногда написано на языке баатезу на самом ключе), и некоторые недобросовестные офицеры продают их перед истечением срока действия. Нет штрафов за продажу ключей, особенно если деньги используются для поддержания преданности наемников. Присвоение украденного ключа, однако, является преступлением, караемым огромным штрафом и изгнанием из рядов, ошибка, которую ни один военный знаток не совершит дважды. Армии могут быть жестокими и недисциплинированными, но они хитрые, как демоны, и они заберут звенелки рубаки дважды, если он не будет осторожен – один раз за ключ, другой раз за штраф.

Силовые ключи Лэй-гуна являются искрами молнии и хлопками грома, которые должны быть поглощены заклинателем (превращая его в живой искрящийся прут). Они высвобождаются при сотворении заклинания, и каждое заклинание створяет гром, искры и сияние, чтобы отразить интересы и сферу влияния Лэй-гуна. Число «зарядов» разное, хотя похоже, что каждый заряд работает для каждого уровня заклинаний. Силовой ключ может быть забран, только если убить его владельца и поймать его предсмертный выдох в пузырек, который мерцает и искрится, пока он не будет влит в следующего владельца ключа.

Силовые ключи Ладугуэра являются предметами, выкованными самим заклинателем, а затем благословленные жрецом дуэргаром, и при этом достаточно

удачливыми, чтобы привлечь внимание самого Ладугуэра. Они работают только для своих создателей.

Обитатели Ахерона

Ахерон является домом для батальонов и армий, постоянно участвующих в войне, поощряемой силами, процветающими на вражде и разрушении. Однако в отличие от полей сражений Асгарда, на Ахероне нет чести, славы и товарищества, только маневры и тренировки, победа или смерть. Каждый солдат сражается как часть целого и должен раболепно исполнять приказы своего начальства.

Три нижних уровня являются почти покинутыми пустошами, чья опустошенная и разрушенная земля хуже, чем прогнившие слои Бездны. В Бездне, по крайней мере, есть мусор, отходы, гниль и странные новые растения – нижние слои Ахерона стерильны и бесплодны.

Немногие существа достаточно сильны, чтобы выжить на этом плане в одиночку. И их лучше обходить стороной.

♦ Силы ♦

Некоторым беркам лучше находиться
в цепях, чем на свободе.
Вам, например.
– Высокий Талли, Убийца Милосердия

Лэй-гун является единственной силой Ахерона, чье королевство не посвящено войне. В результате оно является приютом для предателей, дезертиров и трусов. Новообращенным в веру Лэй-гуна находят хорошее применение, защищать границы, принимать преданность других и следить за приближающимися армиями.

Новообращенные Лэй-гуна бегут от войн между Маглубийетом (главной силы гоблинов и хобгоблинов) и Груумшем (главным божеством орков). Легионы гоблинских и орчьих пантеонов сталкиваются ежедневно, и обе стороны поддерживают большие цитадели. Большая часть их времени проходит в осаде друг друга.

Возможно, что эта озабоченность Груумша не имеющей победителя войной привела его пантеон к столь жалкому состоянию, его бедные просители путешествовали с Геенны через Баатор на Ахерон, оставляя один план за другим. Расы гоблинов живут лучше, поскольку они давно обосновались на Ахероне, а поклонение Маглубийету объединяет обе расы. Два его лейтенанта следят за отдельными расами, преданный Кургорбаяг за гоблинами и их рабами, а Номог-Джэя за хобгоблинами.

Ладугуэр, бог дуэргаров, давно был изгнан из королевств дварфов на Горе Селестии и Внешних Землях. Он правит в мрачном королевстве на втором слое, вдали от распрей гоблинов и орков. Хоть он и требует от своих просителей тяжелого повседневного труда, те, кто хорошо работают, получают хорошую награду, а выкованное ими магическое оружие часто пригождается для защиты королевства от других.

Амацу-микабоши, бог зла, правит небольшим королевством на первом слое Ахерона. Он повелевает всем, что происходит во тьме, и некоторые верят, что он является тайным покровителем блейдлингов. Те, кто входят в его королевство, зачастую вынуждены стать его последователями или просителями, поскольку искушения, которые предлагает он и его просители слишком велики, чтобы большинство рубак могло им противиться.

♦Представители♦

Представители Груумша и Маглубийета варьируются между пестрыми собраниями демонов, могучими группами немертвых останков с полей сражений и орчьих и гоблинских чемпионов. Эти чемпионы возносятся и падают быстрее, чем звенелки переходят из рук в руки в Сигиле.

Наиболее известным из орчьих представителей является Макрет «Железный Череп» из Племени Трех Клыков, орог-дух, который командует тысячной армией из тыла (Px/♂ орог/F12/LN). Он получил свое прозвище за пластину, покрывающую рану на голове, которую никогда не вылечат должным образом; она все еще кровоточит и сочится гноем, когда Маркет вступает в рукопашную битву. Вдали от поля боя он довольно приятен, пока рана не беспокоит его, всегда готовый поднять стакан со своими лейтенантами и странниками, которые могут принести интересные новости. Хоть его рана на голове и беспокоит его время от времени, вгоняя его в бешенство, он не теряет своего тактического и стратегического остроумия, отвечая на каждые наступления и движения Росторана окружными маневрами и контратаками.

Лучшим представителем Маглубийета является Росторан Грязный, изгнанный баатезу (Px/♂ корнугон баатезу/LE). Росторан одержим победой над Маркетом, его аналогом среди орков, и он пытает посетителей, чтобы узнать, что они знают о его немезиде. Эти двое встречались в битве дважды, но оба столкновения заходили в тупик.

♦Просители♦

Орки, гоблины и хобгоблины составляют большую часть просителей Ахерона, но даже эти воинственные существа ограничены своими королевствами на первом слое. Королевство дуэргаров влачит свое изможденное и мрачное существование на втором слое, но они весьма немногочисленны. Фактически, большая часть Ахерона является пустошью.

Ученые Сигила убеждены, что Ахерон никогда не сможет стать переполненным местом. *Книга Связей*, находящаяся в хранилище Редких и Опасных Томов Зала Записей, в библиотеке Клетки, указывает, что:

«Общее количество душ на Ахероне сохраняет свою общую численность; их число не может ни возрасти, ни упасть. По этой причине армии Ахерона не берут узников: каждый враг, которого они убивают, позволяет душе союзного воина попасть на план. Резня на Ахероне никогда не закончится, пока все просители с той или другой стороны не будут убиты».

До сих пор вспыхивают аргументы относительно сохранения численности душ планаров и представителей. Многие генералы полагают, что принцип сохранения духов применим только к просителям, а не к планарам. По этой причине схваченные наемники иногда находят спасение. В конце концов, большинство мечей на продажу быстры на изменение преданности, особенно если плата от мертвого нанимателя в будущем не предвидится.

♦Мятежные Армии♦

С таким количеством усилий в поисках славы и награбленного не удивительно, что некоторые из них встают не на тот путь. Мятежи и безумие вскоре уничтожают большую часть этих мятежных армий изнутри, но некоторые превращаются в две довольно стандартные формы: либо массу нежити, либо автоматов, служащих одному могучему

жрецу или магу, или оборванную банду падальщиков, которая выживает лишь до тех пор, пока может обеспечивать себя силой за счет других. Последние армии, по большинству, обычно превращаются в ничто в течение нескольких лет или десятилетий, так что только армии автоматов могут считаться постоянной особенностью плана.

Хоть наиболее часто они встречаются скорее в качестве легенд и развлечений бардов, чем реальных врагов, независимые армии блуждают по разоренным пределам Ахерона бесцельно, но с жаждой битвы. Каждая независимая армия служит своей собственной цели, из-за отсутствия любого великого дела, королевства для защиты или даже постоянной нужды в провизии. Большая часть мятежников является нежитью, но так же были замечены и армии механизмов, конструктов, энергетических существ и божественно оживленных тварей – последние созданы аурой Талданина, кладбищем магии и потерь.

Наиболее знаменитой из независимых армий является армия Боретти Короля-Некроманта, Боретти является личом, и его армия призраков-меченосцев, упырей, зомби и скелетов продолжает расти. Каждый встреченный им солдат становится либо офицером, либо пехотинцем. Немногочисленные гадатели, взявшие на себя риск последить за Боретти, утверждают, что он живет с одной одержимостью: править целым королевством, словно бог.

Другие армии являются более смутными. Некоторые говорят, что незадачливый блаженный император куо-тоа некогда заблудился в Стиксе и попал в Баатор, только чтобы быстро сбежать через ближайший портал на Ахерон. Его рыбные последователи уже давно с тех пор стали странно мумифицированными солдатами, поддерживаемыми через магическое вмешательство своей богини, хотя они все еще забирают каждую каплю воды у встреченных ими путешественников.

Третьей из самых знаменитых независимых армий является личная армия Дома Реддирк, затерянного клана блейдлингов, тех, кто искал другой приют, и они все еще странствуют по кубам, так и не найдя ни одного подходящего. Немногочисленные знатоки, пережившие встречу с ними, утверждают, что целая половина армии состоит из лезвийных големов, а другая половина находится на верном пути стать ими с помощью механиков-модронов. Патрули блейдлингов могут предложить 88,000 золотых безантов (число, имеющее некое мистическое значение для их короля-жреца) любому, кто сможет найти эту армию и привести их к ней.

♦Убийцы Милосердия♦

Безумие не освобождает вас от службы.
Раны и смерть не освобождают вас от службы.
Освобождаю только я, а я никогда этого не делаю.
– Генерал-Некромант Боретти

Убийцы Милосердия поддерживают сильное присутствие на плане, предлагая еду и безопасность в обмен на преданность и условленный период службы на планах; с солдатами-рабами обращаются достаточно хорошо, хотя они всегда окажутся среди первых, кем пожертвуют при появлении бреши, или когда ряды врагов нужно отвлечь или разорвать. Убийцы Милосердия примыкают к блуждающим армиям Полей Сражений только при возникновении необходимости. Элитных легионов Красной Смерти действительно стоит бояться.

Местным лидером Убийц Милосердия является Высокий Талли (Pl/♂ демон (озилут)/Убийца Милосердия/LE), Смотритель Воркехана. Ему помогают Судейщики,

совет из десяти судей, которые заседают на судах арестованных пустышек. На Ахероне тех, кто был признан виновным в каком-либо преступлении, бросают медленно увядать в Колодцы Воркехана, чернильно-черные ямы, вырытые в железных кубах и устланные костями прошлых преступников.

Судьи и арбитры Убийц Милосердия в нескольких городах выносят окончательное наказание, подходящее для всех нарушений закона; они стремятся проводить суды, распоряжения и наказания. Бродячие палачи, называемые Инквизиторами, служат в равной степени гоблинам и оркам, дуэргарам и блейдлингам. Инквизиторы стремятся искоренить зло из мультивселенной, и отвечают на претензии только высшего закона.

Хоть это и хранится в глубокой тьме, мудрецы и кузнецы Убийц Милосердия построили первый новый за долгие столетия хасситориум в качестве маяка и центра их дела. Они надеются использовать его для установления совершенного закона и справедливости среди тех несчастных, кто еще не согласился находиться под управлением правосудия Убийц Милосердия.

♦Другие Столкновения♦

Ачаираи, баатезу, блейдлинги, импы, модроны, ракшасы, ржавые драконы, ржавельщики и юголоты – всех их можно встретить здесь. Только юголоты и ракшасы являются настоящими аборигенами, другие приходят только чтобы завербовать новобранцев или порыться в мусоре в поисках еды. Юголоты иногда служат в качестве представителей у Лэй-гуна или хобгоблинов и орков, но эта роль, в лучшем случае, ограничена. Зачастую они преследуют свои собственные непостижимые интересы. Ходят слухи, что под черной поверхностью одного из кубов Аваласа существует целый город юголотов, но этот город никогда не был найден – по крайней мере, об этом никогда не докладывали.

Кланы ракшас правят несколькими сокрытыми кубами по всему Ахерону, всеми ими управляет исключительно могучий махараджа. Кланы соперничают за его внимание, похищая просителей из других королевств (а иногда заодно и мироходцев), чтобы они служили в качестве рабов в их дворцах и особняках. Королевства ракшас окутаны могучими иллюзиями, и большинство пустышек достаточно умны, чтобы не искать их.

Хоть они и не являются уроженцами этого плана, модроны поддерживают свое присутствие на Ахероне, с шахтерскими колониями, разбросанными по двум нижним слоям. Некоторые говорят, что они собирают новые шестеренки для Механуса, вырезая их из блоков, и когда каждый блок Ахерона займет свое место на Механусе, Великое Кольцо будет разорвано, замененное совершенными механизированными работами модронов.

Задворки Ахерона заселены невообразимо огромными ржавельщиками, называемыми ржавыми драконами. Даже сумасшедший может понять, что они являются некой разновидностью насекомовидного существа, а вовсе не истинными драконами, но они являются ужасом, как бы рубака их не назвал. Ржавые драконы живут на устойчивой диете из металла, выедаемого из самих блоков. К сожалению для нёба драконов, металл кубов является схожим с ежедневным поглощением каши; ржавые драконы всегда с нетерпением готовы разнообразить свой рацион, они питают особенную слабость к магическим или особо выкованным металлам. Армии первого слоя держат деревянное и каменное оружие, способное уничтожать ржавых драконов, ради предотвращения потери целых запасов оружия и брони. Многие мироходцы не столь предусмотрительны.

Блейдлинги обитают в глубинах четвертого слоя, иногда осмеливаясь подниматься на верхние слои в поисках некоторых непонятных ингредиентов для Прыгающего Мага (смотрите страницу 23) или для своих собственных колдунов. Хоть их часто путают с големами, блейдлинги в действительности являются расой живых металлических существ. Они могут быть порабощены и принуждены служить магам, которые знают подходящие заклинания (некоторые говорят, что немертвая форма блейдлинга становится лезвийным

големом), но в остальных случаях они держатся обособленно. Их лидер, или верховный жрец (различие, слишком тонкое для понимания посторонних), является могучим шаманом, называемым Железным Пером (Pl/♂блейдлинг/P12/LN); говорят, что он правит большим сокрытым городом на четвертом слое, Окантусе.

Наконец, каждый путешественник должен знать, что Ахерон является местом огромных скоплений птиц: воронов, голубей, воробьев, стервятников, кровавых ястребов и ласточек, кувыркающихся в холодных осенних ветрах. Некоторые едят кормящие камни и небольших насекомых, другие питаются мертвецами со множества полей сражений Ахерона, но все они путешествуют большими кружащими стаями. Одинокие птицы считаются на Ахероне очень плохим знамением.

Слои Ахерона

Ахерон имеет четыре слоя: Аватас, Талданин, Тинтибулус и Окантус. Ни один из них не является приятным, но большинство странников говорят, что самые нижние слои являются худшими (это общая избитая истина о Великом Кольце, так или иначе; как правило, чем дальше человек заходит, тем более опасная обстановка. Даже самые высокие уровни Горы Селестии не являются подходящим местом для невежественного глупца). Авалас является планом битв, Талданин является ненормальной свалкой планов, Титнтибулус является планом совершенной геометрии и столь абсолютного порядка, что ничто не может там выжить, а лезвия Окантуса уничтожают практически все, до чего они дотрагиваются.

♦Авалас♦

Если вы останетесь здесь на достаточно долгое время,
то вы поймете, что все надежды умирают.
– Две Смерти, Гелюгон

Так же называемый Полями Сражений, Авалас является самым верхним планом Ахерона, с великим количеством блокоподобных миров и самым большим количеством обитателей. В среднем кубы Аваласа сталкиваются каждую неделю с грохочущим звуком, эхо от которого разлетается по всему плану; сами кубы огромные, колеблющиеся размером от города до королевства, хотя старые кубы иногда поношены из-за постоянных столкновений. Иногда возникают новые, нетронутые кубы, но большинство обитателей избегают их; они не имеют съедобной еды и опасны во время столкновений, поскольку на них нет кратеров или туннелей, где можно искать защиты во время столкновения. Любая постройка, заставшая столкновение, немедленно уничтожается, и обычны обвалы туннелей.

Врата в Ригус и Внешние Земли, насколько известно, перемещаются между тремя местами – боевым кубом орков и гоблинов, Синим Кубом и городом Убийц Милосердия Воркеханом – согласно образцам и расписаниям, установленным множеством смертей в Ригусе на прошлой неделе (некоторые мрачно намекают, что поток бессмысленных на вид убийств в действительности пытается управлять местом назначения врат). Врата на Механус, говорят, существуют только в Рудниках Марселлина или в Зороноре, затененном городе блейдлингов. Зоронор, по слухам, также содержит врата на Баатор.

Окраины Резонирующего Грома, как говорят, являются местом врат ко Дворцу Правосудия на Внешних Землях, но ни один странник не говорит об этом. Те, кто знает об этом, обычно являются немыми, безъязыкими узниками, которые пытались сбежать из Резонирующего Грома.

Синий Куб

(Место)

Слухи. Синеватый куб, окруженный бледным ореолом мерцающего света, дрейфует в пустоте Ахерона, могучий куб, одержимый злыми духами, прикованными к его железному ядру. Те, кто ступит на куб, немедленно умрут, поглощенные молниевыми

духами. Некоторые говорят, что куб содержит канал на Квазиэлементальный План Молний; другие говорят, что это всего лишь шутка банды Хаоситектов, которым больше нечего было делать.

Описание. Синий Куб имеет только одного обитателя: Тезлора, синего дракона с поломанными, изодранными крыльями. Тезлор испытал много оскорблений, и отчаянно хочет покинуть куб. Под конец каждого дня Тезлор испытывает полную амнезию. Чтобы бороться с ней, он начал вырезать примечания прямо на железе самого куба, которые он читает каждый день, чтобы напомнить себе о своей истории, своих врагах и о своих попытках бежать.

Лэй-гун бросил Тезлора сюда после того как дракон собрал слишком много силы для себя в королевстве Резонирующего Грома (смотрите страницу 18). Пребывание на диете из кормящих камней не поспособствовали его здоровью и здравомыслию, его ребра можно пересчитать. В свое свободное время Тезлор собирает огромный статический заряд в себе для своего молниеносного разящего дыхания. Протягивая один заряд в себя, естественно, Тезлор создает противоположный заряд в кубе, и именно это дает кубу его озоновый запах и его пламенно-фиолетовый ореол. Бледное электрическое сияние отражается и усиливается светлыми металлическими поверхностями куба, которые исцарапаны постоянными пометками драконьих когтей и исшарканы, пока дракон перетаскивал себя по кубу.

Тезлор имеет кропотливо вырытое сложное логово внутри куба, которое позволяет ему прятаться от армий, могучих магов или служителей Лэй-гуна, которые могут попытаться поработить его. Все эти норы идеально квадратные, и, поскольку у Тезлора нет ничего, кроме времени, он вырыл дюжины нор внутри сияющего железного куба, все из которых взаимосвязаны.

Особенности. Летят искры, когда странник ступает на проводящую железную поверхность куба, или перед столкновением с другим кубом начинают изгибаться молнии между двумя поверхностями. Этот душ из искр причиняет 2d6 пунктов повреждений, или лишь половину, если спас против разящего дыхания будет успешным.

Подобным же образом, разящее дыхание Тезлора более сильное, поскольку магические изменения намного сильнее, чем обычно. Спасброски и существ и вещей против его первой разящей атаки переносят штраф -4.

Клангор

(Королевство)

Да, я слышу крики на правом фланге.
Они очень хорошо прикрывают звуки
приближения нашей кавалерии.
- Генерал Хобгоблинов Ксо

Характер. Работай, тренируйся, тренируйся, работай. Порядок – это сила, сила – это победа, а победа – это смысл жизни. Орки дешевле пыли под сапогами странника; не бери пленных. Дисциплина должна соблюдаться беспрекословно, поскольку беспорядок приносит с собой слабость и поражение.

Силы. Маглубийет и его лейтенанты Кургорбаяг и Номог-Джэя (ММ). Кургорбаяг и Номог-Джэя – свирепые конкуренты за внимание Маглубийета.

Описание. Оглушительная муштра, организованное безумие подготовки к войне, и постоянное прибытие и отбытие разведывательных отрядов и патрулей – вот виды и звуки Клангора. Королевство является одним сплошным набором бараков для нации гоблинов и их вечной борьбы, построенных над и под поверхностью куба, противоположной королевству орков.

Башни и стены Клангора выложены со смертельной, математической точностью, чтобы наносить большущее повреждение любой атакующей силе. Туннели делятся по двум размерам; общедоступные туннели достаточно большие для людей, гитзераев, тифлингов, орков и хобгоблинов (и даже бариауров), и меньшие туннели, по которым гоблины или короткие дварфы могут пройти по одному в ряд.

Холодная и сухая, большая часть гоблинского королевства является пыльной и плоской пустыней, где дыхание странника всегда застилает его взор. Этот климат порождает сильных, крепких волков для элитных наездников гоблинов, а силы гоблинов верят, что суровая погода делает их последователей сильнее. Немощные просто отправляются в снежную бурю, когда они больше не могут поднять копья, натянуть лук или держать строй. Растения растут медленно, и королевство было почти лишено большей части горючего материала; гоблины греют свой рацион над теплыми волчьими экскрементами.

Подвластные жестокой иерархии, хобгоблинские и гоблинские города порядочны и безопасны, если не комфортабельны. Улицы чисты, а посетители всегда выше в иерархии, чем просто неприметные. Преследования почти всегда находятся в руках офицеров и должностных лиц, которые унижают странников просто потому что они это могут. Это может вставить палки в колеса странникам, но лучше побегать от официальных задир, чем противостоять им в Клангоре, поскольку остальной город повинуется их приказам, а не мироходцам.

Нечестных глупцов и ленивых рабов обычно пытают, пока они не признают свои преступления; на самом деле Номог-Джэя часто посылает знамения своим жрецам через мучительные крики узников. Ходит слух, что глубоко под горой лежит огромный тюремный комплекс, заполненный тысячами гоблинов, проваливших свои обязанности. Их держат живыми только для того, чтобы не дать закону сохранения душ принести другие орчьи души на Ахерон.

Важные Города. Величайшим городом гоблинов является Шетринг, дом Кургорбаяга и место его величайшего храма. Город растянулся на обеих сторонах великой Реки Лорфанг, с пятью крепкими мостами, соединяющими два берега. Сама река проистекает из ручья, окружает королевство и снова погружается в куб, недалеко от того места, где она впервые появляется из земли. Говорят, что сам Маглубийет живет на дне водопада, великие жертвоприношения предлагаются ему там перед каждой важной кампанией.

Столицей хобгоблинской части королевства является меньший, но сильнее защищенный город, Красный Пик, построенный на, в и вокруг горы из ржаво-красного гранита в центре королевства. Сам город выглядит как гигантская башня; хобгоблины не только заселили гору, они также построили внутри нее все ее внутренние помещения, ведущие в ее центр, и построили два огромных спиральных внешних лестничных подъема, ведущих к вершине.

Отдельно от них обоих находится Грашмог, Сердце Битвы, избегаемое воинами священное место таинств Маглубийета. Его жрецы командуют из тыла каждой великой армии, и его элитные воины, называемые Сталежувами, уважаются по всему королевству гоблинов. Сталежувы являются драгунами, элитной кавалерией верхом на зимних волках и несущие ответ только перед представителями Маглубийета.

Особые Условия. Подобно модронам Механуса, все на Клангоре знают свое место, шаг в сторону из ряда оставляет существо лежать на улице. Законы регулируют, какие цвета и одежду может носить каждый ранг, и те, кто игнорирует закон, штрафуются. Те, кто не может платить, быстро отправляются в рабство или обрекаются на смерть. Посетителям не позволено носить красное, белое или черное, и только офицеры в армиях гоблинов могут носить плащи.

Кроме того, чтобы следить за их одеждой и знаками отличия, посетители также должны носить определяющие посетителей браслеты. Это заветный секрет, что гоблинские офицеры могут произнести команду («Маглубийет приказывает тебе!») чтобы парализовать носителя, как в случае с заклинанием *удержания*; цели все еще позволен спасбросок. Эти магические нефритовые браслеты часто даются как дар или знак покровительства наемникам, служащим в гоблинских армиях. Браслеты также используются для порабощения бедных пустышек, пойманных в битве. Если браслеты используются против гоблинов или хобгоблинов, их магия проваливается.

Важные Неигровые Персонажи. Наиболее важными персонажами Клангора являются военные капитаны, близкие со жрецами и шаманами сил и «советники» баатезу, близкие к генералам. Знаменосцы особенно уважаемы среди гоблинов, поскольку их убивают первыми, когда сталкиваются армии орков и гоблинов. Посетителям иногда предлагают эту почетную позицию как знак статуса (и чтобы сохранить более ценные гоблинские отряды).

Судья-Палач Торбрик Горлорез (Ре/♂ хобгоблин/LE) является офицером, в чьи обязанности входит правосудие над иностранцами (которыми считаются существа, которым не посчастливилось не стать гоблинами и хобгоблинами). Поскольку планары и праймы, как считается, не следуют правилу сохранения душ, их обычно скорее казнят, чем наказывают, чтобы сэкономить время и нервы для более сложных наказаний или заключения. Единственным исключением являются заключенные, которые могут быть выкуплены согласно Правилу Триады: фракцией, друзьями или семьей. Выкупом является железо, обработанный металл, кожа или пайки, так же как и золото с серебром.

Услуги. Клангор имеет достаточно излишков, чтобы предложить запасы путешественникам, за здоровенную плату. Все строго регулируется и инспектируется, от толщины плаща и длинны оружия до дневного рациона, так что, по крайней мере, рубака может быть уверен, что его обсчитают в Клангоре. Качество не высоко, но правдиво.

Гоблины производят одни из лучших составных луков на планах, хотя они малы. Они также выводят лучших ездовых волков, хотя они озадачены тем фактом, что некоторые другие расы оценивают это. Хобгоблины производят отличные, неламаемые кандалы и большое разнообразие орудий пыток и убеждения.

Нишрек

(Королевство)

Ни один план не идет как надо
после первых минут битвы.
– Фельдмаршал Стейглитц

Характер. Сильный правит, а слабый должен умереть, во благо всех. Недоростки и калеки – более чем бремя; они – знак немилости Одноглазого Бога, который является силой, мудростью и совершенством. То, что не убивает, делает рубаку сильнее. Гоблины созданы чтобы умереть в руках их превосходящих. Когда легионы сталкиваются друг с другом, вся оппозиция содрогается и исчезает.

Силы. Орчий пантеон, в особенности Груумш, Бахгтру, Илневал и Лутик (ММ). Груумш правит тремя из сторон куба, тогда как Бахгтру правит двумя, а Илневал правит последней. Лутик насылает свою чуму из глубин в сердце куба, где, как говорят, лежит ее королевство.

Описание. Королевство Нишрек является твердыней орчьего пантеона, центром их военных усилий и местом постоянной борьбы за господство. Хоть королевство и упорядочено, с ясной цепочкой командования и власти, определение удачливости отдельных личностей постоянно подтачивает энергию орков. Естественно, большая часть их энергии направлена на королевство гоблинов на другой стороне куба.

Нишрек изрезан четырьмя глубокими рвами, чтобы защитить свои стороны, и еще двумя, проходящими через центр, чтобы сформировать крест, и они связаны со схожими рвами по краям куба. Орки низшего ранга живут в этих рвах, в постоянно растущих городах, наспех построенных из подвернувшихся под руку материалов: пробитых шлемов, костей и брони гоблинов, балок от осадных машин. Упыри, и еще более худшие существа, обитают в темных нижних переходах рвов, готовые пожрать орков, странствующих в одиночку. Траншейные орки могут выбраться из траншейных городов с помощью доблести, удачи или предательства, чтобы добраться до более продвинутых городов в четырех кварталах королевства.

Высшие ранги орков имеют свои собственные кварталы в каждом городе: стрелкам даются их собственные бараки, отдельные от шаманов, а копейщики отделяются от осадных инженеров. В каждом городе все четыре квартала окружают центральный глаз и пирамиду величественного храма Груумшу, где смешиваются жрецы и шаманы всех племен и кланов и соперничают за внимание Одноглазого Бога.

Важные Города. Нишрек не имеет городов как таковых, с улицами, магазинами и домами; обиталища орков скорее похожи на бараки или полевые лагеря, чем на что-либо другое. В Нишреке существует всего шесть городов, один на каждый квартал между рвами, один в траншеях, и один в центре королевства, построенный на огромной груде костей. Каждый из этих городов управляется одним из шести великих кланов орков. Городами Груумша являются города кланов Гниющего Глаза, Белой Руки и Трех Клыков. Воины Бахгтру живут в кланах Железного Кулака и Пробитого Черепа, а воинами Илневала является клан Кровавой Брони. Сотни, возможно тысячи, меньших племен следуют за этими великими. Небольшое число почитателей Лутик из клана Черного Когтя остается независимым только из-за ее контроля над лечением и изобилием.

Особые Условия. Орки и их союзники – ороги, огры и, иногда, юголоты – являются единственными существами, терпимыми здесь, и от этого страдает вся магия, направленная против них. Орки автоматически делают спасбросок на Нишреке, и повреждение от боевых заклинаний всегда минимально. Заклинания с различной длительностью всегда длятся минимальное количество времени.

Важные Неигровые Персонажи. Маркет Железный Череп из племени Трех Клыков управляет армиями на поле в качестве представителя Груумша, но другие, более опасные лидеры, правят в самом королевстве. Величайшим из этих вождей является Ардеротт (Рх/♂ орк/F8/LE), который правит с Гниющего Трона, отвратительной массы мертвых узников, схваченных грабителей и штандартов. Ходит слух, что Ардеротт прибавляет практически к каждому названию слово «гниющий»; это понятие орка об умной игре слов его собственного имени.

Морагрек (Рх/♂ орк/F9/Обреченный/LE) более простой правитель; последователь Бахгтру, он знает, что правит только потому, что это позволяет ему его сила. И пока он

это понимает, Морагрек делает все, что в его силах, и его хватка достаточно сильна, чтобы продержаться еще кое-какое время. Он правит верхней половиной пути из рвов в Пробитом Черепе, откуда пытаются выбраться многие орки. Он наслаждается удостоверением, что немногие из них переживут эту попытку.

Тамуррда (Px/♀ орк/P6/LE) правит пещерами и королевствами теней под поверхностью куба, предоставляя помощь и комфорт воинам, честно раненым в битве, особенно из кланов Пробитого Черепа, Железного Кулака и Черного Когтя. Ее ненавидят, боятся и уважают за ее могучие лечащие бульоны и бальзамы, и ее способность читать знамения и предсказывать успех любой стратегии. Ее кожа обесцветилась до сумрачно-белого цвета из-за долгих лет, которые она провела под землей.

Услуги. Рабы свободно доступны на Нишреке, также как и оружие, броня и материалы войны, от ботинок и кухонных горшков до точильных камней. Орчьи материалы обычно низкого качества, но они обильны, а цена разумна. Множество вещей явно гоблинского происхождения – военные трофеи включают в себя как сковородки, так и мечи.

Иствархан

(Передвигающийся Город)

Характер. Иствархан находится в сердце ближней схватки, в центре бури, в авангарде. Его воины – лучшие защитники в любой битве и самые стойкие воители на стенах во время осады. Ни шагу назад. Стоять до последнего человека.

Правитель. Главным Палачом является Эстрак Длинный Зуб (Pl/♂ полуорк/F9/LE), палач, дипломат и воин из племени Ходячей Башни. Эстрак имеет в своих венах немного человеческой крови, которой достаточно, чтобы дать ему больше успеха, чем большинству других орков. Он столь же свиреп и хладнокровен в своих интригах и боевых планах, как и любой полнокровный орк, но его умение в дипломатии, интерес к технологиям и мудрость в принятии почти любого планара в его племя в качестве «кровного брата» делают его исключительным. После серии сокрушительных побед большинство других орчьих племен Нишрека признали его умения, и умелые воины начали стекаться под его знамя. Вскоре он вывел большую армию из своего домена (или послал заместителя сделать это), хотя не каждый орк с уверенностью скажет, что целью были гоблины.

За Троном. Хоть приказы Эстрака и выполняются беспрекословно, для проворного рубаки с полным кошельком звенелок и цепким взглядом всегда существуют возможность найти подходящего воина, который за определенную плату поможет разрешить разные дела. Большинство просителей в рядах и шеренгах являются голодающими, бедными и злыми. Рослый неповоротливый орог по имени Большой Тхог знает всех, знает, кто кому что должен, и знает, чего это будет стоить (Pr/♂ орог/T7/LE). Он часто симулирует незнание, когда его допрашивают вышестоящие орки, и кажется, что его большой рост помогает ему дурить тех, кто считает, что всякое громадное существо должно быть идиотом.

Описание. Подобно всем хасситориумам, Иствархан является огромным лесом полуживых, полужелезных стен, с дозорными башнями и большим внутренним двором, постоянно окруженным криками рабов-носильщиков. Нигде нет секретности, поскольку сами стены имеют глаза и уши.

Центральная башня Иствархана является осью всей железной крепости-круга; в больших битвах вся крепость вращается вокруг центральной оси, стряхивая осадные лестницы и делая нападения невозможными. Даже летающие существа на мгновение

дезориентируются при приземлении на нее, давая защитникам достаточно времени, чтобы разгромить вторгшихся. Простая движущая сила крепости может занести ее прямо в гущу врага, разбивая ряды и заставляя бежать.

Исткарган не вращается постоянно; накапливающаяся инерция истощает рабов носильщиков, и зубчатые шестерни постоянно убивают множество самых медленных рабов, когда ржавые железные края набирают скорость. Исткарган двигается только тогда, когда того требует стратегия, или когда неизбежное столкновение угрожает уничтожить его. Порывистые, прыгающие движения делают стояние, хождение и сотворение заклинаний сложными, и персонаж должен делать успешную проверку характеристики Ловкости каждый раунд, когда пытается предпринять любое действие, более сложное, чем сидение.

Милиция. Судебный исполнитель, привратник и маршал дозора являются тремя самыми важными офицерами в Исткархане. Как конкуренты, они проводят множество часов, стараясь отнять друг у друга привилегии.

Судебный исполнитель, Турбин Скрежещущий Костями (Pr/♂ дварф/F16/Верящий в Первоисточник/LN), занят своим собственным делом, заботясь, в основном, о распределении запасов и провизии, и удостоверяясь, что шестерни и машины остаются в исправном состоянии. Его самой большой ответственностью и страхом являются ключи и команды, которые приводят крепость в движение за счет рабочей силы рабов-носильщиков.

Привратником является Меррина (Pl/♀ человек/F16/Верящая в Первоисточник/LN), тихая, обманчиво мягкая женщина, которая, тем не менее, подозрительно смотрит на всех кто входит и уходит. Ее *камень истинного видения* делает иллюзии и другие маскировки в лучшем случае опасными, и ее иммунитет к взяткам и шантажу широко известен. Звенелки, угрозы и пустой гнев оставляют ее такой же мрачной и неулыбчивой, как и комплименты с подарками. Обращайся с ней прямо, берк.

Морастер Темноглазый (Pl/♂ тифлинг/P9/Убийца Милосердия/LE), Маршал Дозора, довольно известен за более чем просто свои чисто черные глаза. Его управление вооруженными силами эффективно и безжалостно, и его солдаты уважают эти его способности на поле боя. Морастер ожидает, что лидерство в крепости скоро будет принадлежать ему, и его запасы тайных ядов могут гарантировать его правоту.

Услуги. Исткарган является опорным пунктом, а не торговым залом. Он хранит хороший запас сырого железа (чтобы заменить изношенные части), боеприпасы для баллист и катапульт и удобные сапоги. Запасы всего, имеющего мало отношения к войне, минимальны – каждый фунт замедляет ход крепости. Даже еда и вода хранятся в рискованно малых количествах, и посетителям может быть предложена защита от преследования в обмен на еду или, что еще лучше, крепкую выпивку. Золото и серебро мало чего здесь стоят; хорошее добро только обменивается или отдается в обмен на службу.

Воры, дезертиры и шпионы наказываются тем, что их самих добавляют к стенам. Этот процесс быстр, превращая сильнейших и непокорных преступников в послушных, страдающих рабов-носильщиков в считанные минуты. Слухи об обратном методе сковывающего процесса никогда не были подтверждены. Существа, которые не могут быть привязаны к стенам – духи типа ракшас и металлические существа типа блейдлингов – уничтожаются.

Местные Новости. Слухи о перевороте Морастера распространились в результате недавнего общения Эстрака с хитрой орчьей шаманкой Ниролаен (Pl/♀ орк/P5/LE), уроженкой Нишрека, которая утверждает, что является представительницей Лутик.

Эстарк теперь нуждается в одобрении Ниролаен всех поступков, и любой, кто бросает ей вызов (или просто не согласен с ней) быстро обнаруживает себя прикованным к стенам.

Резонирующий Гром

(Королевство)

Характер. Позвольте словам звенеть громко и ясно, поскольку при совершении ошибки никто не будет скорбеть, а при достижении победы все будут знать, чьи умения благодарить. Честь – это все, даже среди предателей. Достоинство нельзя купить ни за какую цену. Острый клинок и хитрая стратегия всего лишь позволят выиграть битву, но острый клинок, хитрая стратегия и впечатляющий шум позволят ее выиграть и заставят обратить на себя взгляды. Небесная Канцелярия является тяжелой, эффективной и неотвратимой, и просители Лэй-гуна имеют в ней такую же важную роль, как и у Янь-Ван-Е.

Силы. Лэй-гун (LL). Герцог Грома имеет абсолютную и неоспоримую власть, а его указы немедля заставляют действовать его слуг и представителей. Королевство приходит в движение при малейшей его прихоти, с быстрыми посыльными и герольдами, распространяющими его декреты, и тихими и эффективными бюрократами, приводящими его слова в дела.

Описание. Дворец Трещащего Огня является центром темных, облачных владений Лэй-гуна, которые также включает в себя крепость, скрипториум и архивы, тянущиеся на многие мили. Колокольня Резонирующего Грома пронизывает облака, окружающие и поддерживающие королевство, с огромными воротами на вершине. Это королевство напыщенности, звука, ярости, где собираются штормовые облака, а колокола трезвонят, словно гром.

Улицы Резонирующего Грома вымощены темно-красными кирпичами, а светло-зеленые фонари освещают его улицы. Крыши домов покрыты зеленой или черной черепицей, и сторожевые статуи из обожженной черной глины стоят по бокам каждого дверного проема и смотрят с каждого карниза.

Просители Лэй-гуна являются охотниками за головами, наемниками, палачами и всеми остальными, кто служит делу возмездия. Королевство испещрено тюрьмами, площадями казней и другими местами наказания. В отличие от многих других королевств, просители Резонирующего Грома иногда покидают его, чтобы следить за проступками тех, кто находится за пределами королевства, и возвращаются как информаторы. Другие уходят, чтобы нанести удар по врагам их силы, поскольку они говорят, что те, кто умирают в поисках мести за Лэй-гуна, немедленно воссоединяются со своим богом. Эти армии возмездия держат в страхе весь Ахерон.

Важные Города. Большая часть владений Лэй-гуна является поселениями его просителей, Зал Возмездия и Тюрьма Девяти Лиг окружают Дворец Трещащего Огня Лэй-гуна, также называемого Взрывающимся Дворцом в честь знаменитых истерик Лэй-гуна. Дворец является ослепительным чудовищным светло-красным, желтым и синим шумным местом, где сила сидит и судит всех преступников, пошедших против Небесной Канцелярии. Тюрьма Девяти Лиг является целым городом сама по себе, посвященная содержанию своих жителей-заключенных и ожиданию их судного дня. Целая стена Тюрьмы Девяти Лиг занята только объявлениями о приговорах, предназначенных бандитам и другим преступникам, и награды за их содействие. Награды быстро выплачиваются клерками в Нефритовом Коридоре Зала Возмездия, а правонарушители быстро вызываются в суд и наказываются во дворе.

Нихао является самым большим городом просителей, превратным городом, ведущим на Механус. Девять Смеющихся Дьяволов – превратный город, ведущий в Баатор.

Меньшим, но не менее важным, являются Черные Воды, озерный город, где выращивают большую часть еды для королевства и где живут многие из самых успешных представителей, когда они не гоняются ради отмщения.

Особые Условия. Все молниевые и электрические заклинания производят перекаты грома при первом сотворении, что действует как заклинание *посох грома* в пределах 30 ярдов. Хлопок грома оглушает и ошеломляет всех в пределах 20 футов, кто проваливает спасбросок против заклинания, расстраивая творимые заклинания, и делая большинство ближайших существ легкими жертвами для овладения мстительными духами (-4 к спасброскам против атак призраков, полтергейстов и тому подобного).

Души всех преступников, убитых в Резонирующем Громе, становятся просителями, служащими Лэй-гуну, и это приводит к еще большему количеству преступников, предстающих перед судом Зала Возмездия. Как просители, их души не могут быть освобождены заклинаниями *воскрешения* или *оживления* без разрешения Лэй-гуна. Его разрешение легко получить, но он всегда в качестве платы требует в обмен на возрожденную душу привести в его залы сильного преступника. Провал этого задания означает, что служители Лэй-гуна будут преследовать клятвопреступника до конца мультивселенной.

Важные Неигровые Персонажи. Убийца Духов (Px/♂ демон (гелюгон)/LE) помогает Лэй-гуну искать и карать души, которые нарушили предписания Небесной Канцелярии. Убийца Духов не высказывает никаких эмоций и действует почти механически, как голем. Некоторые говорят, что Лэй-гун иногда овладевает телом своего слуги, и это уничтожило разум демона.

Вей-до (Pl/♂ человек/P14/Гармониум/LE) является Министром Правосудия Лэй-гуна, тихий, горбатый человек, который стремится наказать мир за те трудности, которые ему пришлось выносить. Глаза Вей-до сияют фанатичным огнем. Всякий, представший перед ним либо оштрафовывается, либо получает порку, либо заключается в тюрьму, либо отправляется на казнь. По его мнению, невиновных не существует.

Один человеческий лучник стал легендой среди солдат. Ее имя Мей-су-лин, Беспристрастная (Pl/♀ человек/F9/LN), но все называют ее Цветущей Грушей. Это крупная женщина с мощной челюстью и мускулами, словно стальными канатами, от натягивания тетивы на ее тяжелом арбалете. Она ни от кого не принимает помощи, и не мешает другим. Ее репутация крайне преданного и крайне безжалостного наемника заработала ей уважение и страх, даже среди представителей Лэй-гуна.

Услуги. Производители шумов всех видов доступны в Резонирующем Громе, от фейерверков и гонгов до гремящих барабанов. Они используются в службах в честь силы этого королевства, но также продаются путешественникам.

Королевство также известно за производство высокоспециализированных магических предметов: обереги от грома и молнии, *посохи грома и молнии* и постоянно действующие *посохи грома* (смотрите *Том Магии*). Эти предметы продаются только последователям, серьезным учителям веры и тем, у кого достаточно денег, чтобы обойти все возражения.

Воркехан, Город Испарений

(Город)

Мне не нравится твоя улыбка, берк.
Сотри ее, или на рассвете ты будешь
танцевать в воздухе.

– Констебль Норго из Милиции Воркехана

Характер. Милосердие – слабость, а слабость – это смерть. Невинных не существует. Наказание ломает души и делает их достойными слугами своих начальников. Рабство является правильным делом. Странник, который отрекается от преступной жизни, остается в покое; странник, который игнорирует закон и укрывает преступников, должен быть наказан так же жестоко, как и те, кого он защищает. Будь примером для упрямцев и заблуждающихся; когда количество мучеников достаточно велико, бунт прекращается.

Правитель. Начальником Воркехана является могучий демон изгой по имени Высокий Талли (Pl/♂ демон (осилут)/Убийца Милосердия/LE), изгнанный за проявление милосердия, с тех пор он не повторил своей ошибки. Талли является костяным демоном, и он имеет особую симпатию к тощим – некоторые странники сказали бы даже изможденным – отрядам. Талли никогда не уделяет много внимания еде и выпивке, оставляя кормежку отрядам. Ничто не раздражает его так сильно, как жирные, круглые или даже толстые солдаты. Дварфы и полурослики с Прайма являются его любимыми целями. Сам Талли ест постоянно, хоть и остается худым как вешалка.

За Троном. Хоть демон и хорош на публике, всей повседневной рутиной города занимаются писцы и бюрократы Воркехана; они следят и направляют поставки военного материала, ведут платежные ведомости, копируют приказы для маневров, занимаются обязанностями делегатов и пишут приказы. Главный писец, Оллесин (Pl/♂ человек/ W3/Революционная Лига/CN), получает много удовольствия от создания беспорядка в военной машине. Подчиненные ему писцы живут в ужасе перед ним, и никто не смеет подвергать сомнению его прихоти и интерпретации приказов Талли. Достаточно странно, но похоже что ни одна перестановка цифр, ни один неверно направленный отряд или неправильное распределение добра и материалов ни коим образом не препятствует военным делам Убийц Милосердия.

Описание. Дом Убийц Милосердия является карманным королевством, скрытым от глаз рыскающих армий с помощью могучей магии. Построенный на углу куба, Воркехан является городом блестящих металлических стен, сваренных, сплавленных и скрепленных вместе. Его улицы являются совершенной мозаикой из блестящего титана со свинцовыми канавами. Он ярко сияет в основном благодаря наполняющим его улицы испарениям из городских фонтанов, которые льют булькающую, очищенную кислоту.

Похоже, что испарения Воркехана не беспокоят Убийц Милосердия, но они беспокоят других. Эффект равен заклинанию *ядовитого облака*, хотя человеку требуется делать спасбросок раз в день; если он провален, то бедный глупец выходит из строя из-за сокрушительного кашля, слезящихся глаз и сухой глотки. Когда спасбросок сделан, персонаж может ходить лишь с редкими приступами боли.

На краю города ветер сильнее, и гравитация сменяется на 90 градусов, когда глупец переступает через край. Персонажи должны делать проверку на Ловкость всякий раз, когда они пересекают края куба. Некоторые бедные пустышки всегда теряют свою точку опоры и улетают в пустоту.

Улицы и дома Воркехана откликаются эхом на каждый шаг, и каждая хлопнувшая дверь звучит словно гром. Попытки услышать звук в городе страдают от -20% штрафа из-за эха и отвлекающего шума.

Сама штаб-квартира Убийц Милосердия называется Зал Темных Фронтонов и состоит из Бурых Монастырей, Сакрариума, Поручительского Двора, Здания Капитула, Казны, Площадки Ночных Теней, Мрачного Суда, Дома Мэлефанта, Арсенала, Ряда Тюремщиков и Двора Безлиственного Дерева. Бурые Монастыри и вход в Зал Темных

Фронтонов постоянно охраняют два мэлефанта. Остальной комплекс, включая Поручителей, охраняется членами фракции, в основном где-то от 3-его до 6-ого уровня. Квартиры фактола все время защищаются почетным караулом из 12 воинов 9-ого уровня, от паладинов до тифлингов воинов/воров. Баатезу обычно дается жилье в Поручительском Дворе, в гостевых квартирах.

Весь комплекс сделан из стали и маслянистого черного камня, с пылающим магическим огнем адамантитовыми шпилями, его стены венчают волнистые стальные трубы и башни с огромными флюгерами, также брызгающие и горящие магическим огнем, называемым ведьминским. Сине-зеленые огни Убийц Милосердия являются сторожевыми постами и маяками для странников на расстоянии многих миль; их огонь слишком силен, чтобы смотреть на него вблизи. Не склонные растрачивать ресурсы, Убийцы Милосердия также используют ведьминские огни в качестве одной из своих форм наказаний; преступников заставляют стоять в их пагубном свете, пока их глаза не сдадут, а последующая слепота посредством некромантии делается вечной.

Воркехан является небольшим, но ухоженным и крайне беспощадным к посторонним; те, кто нарушают его строгие законы, часто танцуют свою последнюю джигу на своей виселице. Пароли и расписки требуют на каждой линии пикета, мосту и сторожке. Весь город находится под постоянным пристальным наблюдением до невозможности высокой, тонкой башни из странно сплетенного железа, которая гнется словно тростник под большим весом вверх и вниз, но никогда не ломается. Называемая Оком Ригелуса, башня записывает все действия каждого горожанина, так что никто не избежит наказания.

Суд над преступником быстро проходит в тюрьме Ряда Гаолера, и когда он уже оказывается в руках стражников, ему не избежать плети. Если они арестовывают его, то он должен быть виновным, правильно? Судьи оглашают свой приговор в зависимости от того, как сильно заключенный просит пощады, как он был покладист и какую взятку положил в карман судьи.

Милиция. Командующим Гарнизоном Воркехана является «Коренастый» Лурри (Pl/♂ человек/F8/LN), короткий, но могуче сложенный мужчина, покрытый густыми рыжими волосами. Хоть Коренастый и является отличным тактиком на поле, настоящим мозгом в операциях является дочь Коренастого, Лестрина «Двухразовая» Лурри (Pl/♀ человек/B3/N). Ее неустанные тренировки, инспекции и дисциплина держат отряды в такой же готовности, словно дварф свой топор, и ее понимание мышления командиров противника держат Убийц Милосердия на шаг впереди армий орков и гоблинов.

Услуги. Убийцы Милосердия предоставляют немного услуг, большая часть которых направлена на битвы: рубака может купить в Воркехане отличные походные сапоги, спальные мешки, палатки, точильные камни, знамена, барабаны, трубы и броню. Продовольствие, однако, все еще скудное.

Отличные клинки, источники света и ездовые животные также доступны, но только для членов фракции. Они много стоят, хотя хитрый рубака может получить лучшее обслуживание.

Местные Новости. Колодцы Воркехана в последнее время наполняются слишком большим числом злодеев и бормочущих чушь сумасшедших. Никто не знает, что это за волна преступлений, но узники по большей части являются пришельцами, а не местными.

Также в город поступили доклады о рыскающих хищниках на задворках города: некоторые говорят о ачаираях и ржавых драконах. Несколько патрулей и торговцев так и не вернулись в безопасность городских стен после коротких поездок в отдаленные поселения.

На самом деле оба события взаимосвязаны, поскольку небольшая мятежная армия случайно наткнулась на город и собирается за стенами Воркехана, надеясь овладеть городом через предательство. Так большая часть посыльных, проникнувших за стены города, провалила свое задание; большинство схватили, у других не получилось подкупить привратников, чтобы они ослабили заклинания и обереги и открыли городские ворота. Армия, естественно, хватает всякого, кто обнаружит ее присутствие за пределами города.

♦Талданин♦

Вторым слоем Ахерона является Талданин, свалка для всего разнообразия необычных творений, сделанных либо по замыслу, либо случайно. Блоки этого плана являются полыми, и их поверхность испещрена ямами. Эти ямы ведут вниз на несколько миль во внутренности блоков, которые наполнены сломанными останками тысяч устройств, словно титанические ящики для игрушек. Огромные корабли, разлетевшиеся на части, рухнувшие здания и летающие устройства всевозможных описаний – все это можно найти в этих открытых блоках. Все поломанное, превратившееся в похожий на железо камень из-за продолжительного влияния магии плана. Каждый месяц, который вещь проводит на этом плане, она должна выбросить спасбросок против сокрушительного удара или превратиться в камень. Магические предметы получают бонус к спаброску, равный их бонусу к атаке. Окаменевшие предметы теряют все магические свойства.

Талданин не имеет аборигенов, кроме скрытного королевства дуэргаров, но посетители с Аваласа часто приходят сюда в поисках чего-нибудь, что может гарантировать победу. Оружия и устройства войны валяются среди преобразовавшихся предметов. Творения науки, технологии, слепой удачи и магии – все они перемешаны в этих огромных полых блоках.

Мрачный Молот

(Королевство)

Характер. Не посягайте на новые территории, но защищайте дом и очаг до последнего вздоха. Ничего не бойтесь, поскольку бог защищает дуэргаров. Вкладывайте в клинок душу, и он никогда не обратится против своего создателя. Если рубака хочет должным образом что-то сделать, то ему лучше достать инструменты и раздуть меха. Если это не дварфское, то это неправильное.

Силы. Ладугуэр (ММ). Это мрачное задумчивое божество теперь может сожалеть о самоналоженном изгнании из залов других дварфских богов; его королевство на Ахероне определенно не процветает.

Описание. Мрачный Молот – замкнутое королевство серого цвета, серого камня и мрачной одежды. Даже праздники у дуэргаров мрачные, со множеством звучных песнопений и призывов к защите от угроз со стороны существ Ахерона. Это не просто пессимистичная природа дуэргаров делает их такими мрачными – они уже много лет проигрывают свои битвы с вторгающимися ачаираями, и они знают об этом.

Города дуэргаров построены ради обороны. Никаких открывающихся окон на первом этаже и очень мало дверей. Большинство входов либо ведут глубоко под землю сквозь длинные туннели, либо на вершину лестницы, тщательно вырезанной во дворе, открытом для огня из арбалетов со всех сторон. Дуэргары известны за свою неприветливость ко всяким пустышкам, только если те не несут золота и множества того сего.

Большинство глупцов, которые хотят впечатлить рубаку тем, какими великими мироходцами они являются, жалуются на «постоянный шум в Мрачном Молоте» – но если рубака был там, то он назовет их глупцами. Естественно, днем там шумно, но молоты дуэргаров затихают при наступлении ночи, когда колокола и гонги вызванивают сигнал об окончании рабочего дня. Те, кто трудятся после наступления сумерек, рискуют быть забранными ракшасами, духами-поработителями, которые крадут просителей из королевства, чтобы сделать их рабами в своих особняках. Таков слух, во всяком случае.

Дуэргары разговаривают только на своем собственном языке и имеют мало интереса в изучении обычаев других народов. Лучше изучи их обычаи, брат.

Важные Города. Остывшая Зола, Мерцающая Надежда, Мрачная Кузня, Похоронный Звон – названия дуэргарских городов такие же веселые, как и они сами.

Большая часть работ по ковке и производству железных изделий происходит в Остывшей Золе, здесь можно получить выполненное на заказ оружие. Мерцающая Надежда – место паломничеств и чудес, поскольку здесь находится самый большой храм в королевстве, снабженный склонившимся шпилем и предположительно чудотворным затонувшим алтарем в подземных склепах.

Похоронный Звон – город, находящийся возле границы королевства, и это место защищено сильнее всего. Патрули входят и выходят по постоянному графику, а его глубокий перезвон бьет тревогу и несет сообщения остальному королевству.

Мрачная Кузня является местом Двора Памяти, и рыскающие там духи заставляют большинство просителей держаться подальше от этого места. Те немногие вожди, советники и слуги, у которых нет иного выбора, кроме как обитать здесь, проживают короткие жизни, поскольку влажность и холод Мрачной Кузни проникают всюду, что приводит ко множеству смертей от переохлаждения и болезней.

Двор Памяти несколько страннее, чем кажется на первый взгляд. Дуэргары не говорят об этом, но многие рубаки натыкаются его на настоящее название: Двор Короля-Идиота. Проблема в том, что вождь дуэргаров правит не в одиночку; он советуется, посещается и им овладевают духи его предков и предшественников. Когда он одержим этими духами, он получает их способности и умения; Верховный Вождь в один день может быть жрецом, умелым стратегом на следующий и иллюзионистом на другой. Но он платит цену за эти способности: их приходы медленно подтачивают его собственное ядро силы и воли, пока он не сможет править только будучи одержимым, став, таким образом, королем-идиотом. Во все остальное время он является безвольной тряпичной куклой, которая может только есть, спать и дышать. Некоторые говорят, что это проклятие сумасшедшего бога дерро Дииринки, наложенное на дуэргаров, ненавистных ему конкурентов. Другие утверждают, что Дииринка полностью ограничен Бездной и неспособен влиять на другие дварфские силы.

Сами духи, рыскающие в Дворе Памяти, включают в семя многочисленных вождей дуэргаров и других, странных, духов из Стикса, Баатора или Механуса. Самые известные включают в себя Семьдесят Седьмого, бродячего пентадрона; Скаба, тонкого и проницательного хаматулу; Ратгара Великого, основателя Мрачной Кузни; и Мангвера, первого Верховного Вождя.

Сам Двор является одним большим залом, окруженным проходами, огражденными богато вырезанными арками и колоннами. В центре Двора находится огромный блок из змеевика, больше пивной в одной из таверн Сигила и такой тяжелый, что его не сможет поднять даже демон-из-ямы. Верховный Вождь является единственным, кто когда либо взбирался по узким крутым ступеням, вырезанным с одной стороны блока, и пока он поднимается по ступеням, в него входят духи и воспоминания двора. Когда его работа подходит к концу, он спускается по лестнице, спокойный, словно Хранитель Праха, и такой же смирившийся, возвращаясь обратно в свое слюнявое безумие.

Особые Условия. Создание магического оружие более легкое в Мрачном Молоте, однако только для дварфов. Зачарованное оружие может быть сделано раз в год любым дварфом с кузницей и соответствующими инструментами, который тратит на это, по крайней мере, месяц. Разница в успехе зависит от умения оружейника. Если проверка неоружейного навыка со штрафом -4 получается успешной, то оружие получает бонус зачарования +1. Каждая дополнительная проверка несет в себе другой -4 штраф, но каждый успех дает еще один +1 бонус.

Важные Неигровые Персонажи. Дуэргары следуют указам своего (относительно) недавно назначенного Верховного Вождя Ратгара в войне и в мире (Рх/♂ дуэргар/F9/LE). По большей части, Ратгар любит время от времени отправлять своих последователей в экспедиции к Марселлину; он не питает интереса к войне на Аваласе или негостеприимным кубам Тинтибулуса.

Особые экспедиции из могущественных вельмож иногда отправляются добывать куски льда со дна Окантуса, чтобы принести Верховному Вождю новое знание. Любой планар с таким подарком будет принят с теплотой, а изгнанники даже могут искупить себя, если смогут вернуться с куском черного льда памяти. Ратгар призывает приключенцев принести как можно больше льда, в заметной попытке оградить себя от неизбежного проклятья постоянной одержимости. Он намерен заключить свою собственную память в лед, надеясь спасти ее даже от цикла одержимости. Никто еще не знает в точности, как он намерен это сделать, и ходят слухи, что Ратгар заплатит изрядную сумму любому, кто представит ему надежный способ сохранить свою вменяемость.

Услуги. В Мрачном Молоте можно приобрести магическое оружие всех описаний – за соответствующую цену. Дварфские предпочтения, типа арбалетов, молотов, топоров и пик, стоят в золоте лишь в два раза дороже их цены в очках опыта. Другое оружие нужно сперва заказать, и оно стоит в золоте в 10 раз дороже их цены в очках опыта. Дуэргары никогда не торгуют с праймами или дварфами, и редко с хаотичными или добрыми персонажами. Когда они это делают, они удваивают или утраивают свои цены. Поскольку большая часть оружия Ахерона плохо работает в других местах, торговля магическим оружием ограничена.

Рудники Марселлина

(Место)

Слухи. Рудники являются сокровищницей артефактов, магии и странных машин. Нагромождения космоходных кораблей, огромных орудий и паровых повозок разбросаны повсюду. К сожалению, большая их часть сплавилась в глыбы твердого черного железа; и даже в этом случае их очертания различимы, и любознательный рубака может собрать эту мозаику в единую картину для кузнецов и каменотесов, чтобы сделать копию оригинала. К великому разочарованию, большая часть бумажных планов сама превращается в чистые листы железа.

Описание. Этот клуб Талданина является особенно хорошо известным и разработанным рудником. Тьма рудников заключается в том, что слухи правдивы: они являются источником магии и машин. Похоже, что рудники вырабатывают новый материал ежедневно; никто не знает, откуда приходит все это барахло, хотя Атары подозревают, что каждое заклинание *дезинтеграции* просто сбрасывает «дезинтегрированный» объект в Марселлин. Рудники включают в себя сотни, даже тысячи проходов, бездонных шахт и курганов железокаменного шлака. Самый заветный секрет заключается в том, что шахты ведут во внутренние пещеры, гулкие полые пространства, заполненные отбросами вселенной. Большая их часть является тупиками,

заманивающими в глубины черного железного куба полных надежд изыскателей, и они населены падальщиками, хищниками и бандами преступников.

Каждый рубака на кубах знает, что рудники предлагают массу сокровищ. За этой областью следит Койрозис, древний ржавый дракон (М/♀ ржавый дракон/LE). Койрозис ненавидит модронов, которые постоянно роются в барахле и сортируют его в аккуратные кучки. Она также ненавидит всех, кто пытается обокрасть рудники.

Убийцы Милосердия с некоторым успехом пытались завербовать Койрозис. В результате Убийцы Милосердия часто патрулируют эту область в усилии укрепиться на рудниках. Изменение границ владений, поножовщина и воровство являются обычным делом среди рудников и груд отбросов. Некоторые из этих отбросов нагромождаются в груды сотни футов высотой, а некоторые из блоков весят сотни тонн – существа, которые роются в рудниках, сильны, иногда даже сильнее представителей, посылаемых воздать им по заслугам. Говорят, что даже дварфские силы когда-то обратили на это место свое внимание, хоть это и было очень давно, все, что осталось от этой дварфской заинтересованности, это королевство Мрачный Молот.

Особенности. Даже сверх обычной опасности слоя, Рудники Марселлина превращают все, что в них входит, в железоподобный камень (не настоящее железо, к удивлению каждого потенциального шахтера, вооруженного воздействующими на металл заклинаниями). Всякое существо и предмет восприимчивы к этому: вещи должны делать спас против сокрушительного удара *еженедельно*, а существа должны делать спасбросок против окаменения один раз в каждый месяц. Превращенные предметы теряют все свои магические свойства, и их можно вернуть в первоначальное состояние *рассеянием магии*, эффективным против магии 30-ого уровня. Существа, превращенные в камень, могут быть восстановлены *хрустальностью*, сопровождаемой *превращением камня в плоть*, или заклинанием *желание*. Ржавые драконы, юголоты, блейдлинги и другие существа, родные для Ахерона, имеют иммунитет к этому эффекту, но мадроны, баатезу и другие – нет, и более чем немногие из них стоят немым напоминанием о риске поиска знаний и машин Марселлина.

Кроме значительной опасности превратиться в железоподобную статую, рудники являются домом для особого выводка падальщиков, очень конкурентоспособных и стремящихся уничтожить всех нарушителей и захватчиков. Засады и воровство являются обычным делом. Дуэргары и мадроны дерутся до смерти над распадающимися останками давно прошедшего прошлого. Кроме того, знатные дао иногда приходят сюда во время длинных паломничеств от своего дома в Великой Унылой Впадине на Элементальном Плане Земли.

♦Тантибулус♦

Третьим уровнем Ахерона является Тантибулус, место, полное блоков всевозможных форм: шестигранные, восьмигранные, двенадцатигранные и так далее. Блоки твердые, хоть и состоят из серого вулканического камня. Когда происходят столкновения, камень раскалывается по прямым линиям, создавая огромные гексагоны различных измерений на поверхности блоков. Тинтибулус не имеет своей жизни, но пустота уровня часто привлекает магических исследователей.

Прыгающая Башня

(Место)

Слухи. Сумасшедший маг живет в странном колеблющемся здании, называемом Прыгающей Башней. Некогда мастер дикой магии, Прыгающий Маг теперь является могучим жрецом, служащим безымянной и безликой силе путешественников, воровства и

тьмы. Сама Башня являлась древней постройкой еще до прибытия мага-жреца, построенная независимой армией призраков, некоторые из которых все еще обитают в ее залах.

Описание. Прыгающая Башня расположена в центре пустого региона, называемого Морем Камней, также иногда называемого Звонящими Камнями за издаваемый ими звон при столкновениях. Море крайне опасно, поскольку одного камня вполне достаточно, чтобы превратить путешественников в лепешку. Большинство рубак полагают, что они знают слухи, и верят, что они смогут добраться до башни, сделав соответствующее жертвоприношение силе, которой поклоняется Прыгающий Маг, хотя даже Законники не знают наверняка, что это за сила. Хотя тьма заключена не в этом; истинный секрет Прыгающего Мага заключается в заклинании, которое позволяет ему полностью избегать камней.

Башня сделана из поросшего папоротником и мхом камня, цементированного антимагическим фиолетовым раствором (по слухам изготовленным из серебра, крови демонов и магии приспособленной *каменной стены*). Поскольку башня стоит не на твердой стене, она имеет пять круглых дверей, расположенных на равном расстоянии друг от друга по спирали во всю ее высоту, каждая из которых охраняется сторожевым юголотом. Гладкая куполообразная крыша с *просветом* закрывает каждый конец башни.

Прыгающая Башня является домом для Лисандера Прыгающего Мага (Pl/♂ человек/ W 16/LN), прежнего члена Чувствующих, чья жизнь изменилась, когда он надел *шлем противоположного мировоззрения*. В прошлом обитатель Пандемониума, Лисандер все еще более чем немножко сумасшедший, поскольку он считает, что может контролировать летающие осколки Окантуса. Он не совсем неправ, поскольку его заклинания *шторм клинков Лисандера* сильно боятся среди армий на верхних уровнях. Он также усовершенствовал *калейдоскоп Лисандера*, который предположительно обращается к Квазиэлементальному Плану Сияния, чтобы создать кружащееся безумие беспорядочных цветов, достаточное для того, чтобы глаза пустышки начали кровоточить. К настоящему времени никто не сумел вырвать эти проклятые заклинания из хватки Лисандера никакими способами.

Особенности. Даже когда Звенящие Камни останутся позади, взобраться на саму башню будет сложновато из-за ее постоянного движения в горизонтальной и вертикальной плоскостях – она останавливается лишь на мгновение на вершине и на основании своей дуги. Безопасное взбирание на нее требует от приключенцев со скакунами проверки умения воздушной езды, или проверки на Ловкость от тех, кто летит благодаря магической силе. Провал означает, что башня меняет направление и откидывает летуна, ударяя и царапая его на 1d6x1d6 пунктов повреждения.

Медленное вознесение и понижение Прыгающей Башни вызывает у многих посетителей тошноту; те, кто проваливает проверку на Выносливость, испытывают тошноту и дурноту пока остаются в башне. Они страдают от 25% шанса на провал заклинания, штрафа -4 ко всем броскам атаки, и штраф -3 к Ловкости. От этого эффекта можно избавиться с помощью любого заклинания *лечения*.

Следующие три заклинания являются эксклюзивными творениями Прыгающего Мага.

Калейдоскоп Лисандера (Превращения)
Уровень: 3
Дальность воздействия: 20 ярдов
Компоненты: В, С, М
Продолжительность: 1 оборот/уровень
Время сотворения: 3

Область воздействия: 1 существо
Спасбросок: Отм.

Это заклинание превращает глаза цели в призмоподобные выпуклости, как у насекомых или ржавых драконов. Везде, кроме Окантуса, это преломление зрения цели в тысячи перекрывающих друг друга образов и призматического света вызывает головокружение и тошноту. Цель страдает от -4 ко всем броскам ближней атаки, не может делать дистанционные заклинательные атаки, и теряет 5 пунктов Ловкости на время длительности заклинания. Заклинания *лечения слепоты* не имеют эффекта, поскольку цель все еще может видеть, хоть и плохо. *Рассеяние магии* работает как обычно, хотя необходимо сделать проверку на потрясение, чтобы при обратном превращении из глаз не пошла кровь. Если проверка на потрясение провалена, то жертва страдает от 1-10 пунктов повреждения и навсегда слепнет, что можно излечить только с помощью заклинаний *лечения слепоты* или *регенерация*.

На Окантусе странные маслянисто-черные глаза позволяют цели видеть и избегать всех бритвенноострых осколков поблизости. В остальном же зрение нормальное.

Шторм Клинков Лисандра (Колдовство/заклятия)
Уровень: 7
Дальность воздействия: 10 ярдов/уровень
Компоненты: В, С
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Время сотворения: 7
Область воздействия: радиус 10 ярдов/уровень
Спасбросок: 1/2

Когда оно сотворено на Ахероне, заклинание *шторм клинков* призывает 1к6 осколков острого льда Окантуса. Каждый осколок бьет с THAC0 11 и причиняет 1d8 пунктов повреждения на уровень заклинателя, плюс отрезает голову цели на выпаде 20. Жертва, которая выкидывает спасбросок против заклинания, получает только половину повреждения, но от обезглавливания нет защиты, кроме заклинания *защиты от обычных снарядов* или *броши ограждения*, которые отклоняют осколки, направленные в их владельцев. Осколки бьют раз в раунд, пока не попадут в цель и не разобьются, оставив после себя только брызги темной воды.

♦Окантус♦

Последний уровень Ахерона не имеет блоков, только бритвенно острые осколки, некоторые из которых размером всего в дюйм, тогда как другие могут достигать целые мили. Есть такой слух: пластины являются огромными осколками черного льда, замерзшими тонкими слоями. Их столкновения разбивают их на очень маленькие кусочки, затем на иголки, и, наконец, в пыль. Все осколки должны происходить из одного общего источника, и некоторые говорят, что все осколки сперва появляются с полуночно-черного дна Окантуса, который покрыт одним листом бесконечного магического черного льда.

Хоть пластины и могут поддерживать жизнь (большие могут удерживать вес и не ломаться), находиться здесь слишком опасно. Пластины скользят сквозь тьму словно ножи, разрезая существ, словно ворпаловые клинки (THAC0 11, игнорирование брони – применим только бонус Ловкости, Пвр от 1-6 до 4-32, обезглавливание цели при выпаде 20). Блейдлинги являются единственными существами, способными легко выживать на этом уровне, и говорят, что они имеют один большой город – Зоронор, Город Теней.

Маг Лисандер говорил, что лист льда на дне Окантуса является либо источником, либо конечной остановкой Реки Стикс. Лисандер утверждает, что каждое воспоминание,

украденное рекой, все еще существует, вмороженное в черный лед, и каждое воспоминание – будь то бога или просителя, сумасшедшего танар'ри или светоносного девы – можно открыть и впитать с помощью простого заклинания *стук*. Никто не может подтвердить его слова, поскольку он определенно ненормальный, если спускался на дно черного льда. Ненормальный или нет, но если он смог пережить это путешествие, то он, должно быть, хорошо знаком с этой тьмой.

Зоронор, Город Теней

(Город)

Характер. Тихий, темный и кровавый, Город Теней является головоломкой, зашифрованной в загадке; почти покинутый, словно тень, это призрак без плоти, где кровь становится дымом. Это то, что на краю тьмы, и что лучше не замечать. Бегство лучше борьбы с приливом тьмы, и многое может быть заточено на границе света и тьмы. Черная бритва может и не такая великолепная и героичная, как сияющий меч, но режет так же глубоко.

Правитель. Железное Перо (Pl/♂ блейдлинг/P12/LN) является духовным лидером блейдлингов, королем-жрецом и пророком отчужденной расы планарных аборигенов, давно мучаемой и пренебрегаемой. Он повел свой народ в долгую одиссею в дикую необъятность Великого Кольца, чтобы найти безопасное место. Найдя его и построив Зоронор огромной ценой жизней и магии, Железное Перо не намерен бросать все это из-за опрометчивого доверия к странникам. Чтобы не дать распространиться молве о городе, Железное Перо преследует ксенофобную политику изоляции и расовой ненависти, принося в жертву темным богам блейдлингов всякого странника, пойманного в пределах стен. Он кажется мягким, деликатным и вежливым, как дипломат баатезу, но те, кто находят город, обычно не успевают рассказать об этом.

Железное Перо живет в прошлом, размышляя и празднуя свои прежние достижения. Он оставляет большую часть работы по управлению Ночному Серебру, главному судье и командиру войска блейдлингов.

За Троном. Ночное Серебро, Генерал-Защитник (Pl/♂ блейдлинг/F8/LE), проводит больше времени за правлением, судом и указами, чем Железное Перо. Он считает, что блейдлинги должны оставить свою изоляцию, если они хотят разбогатеть через торговлю и принять участие в делах планов, но он держит свое мнение при себе.

Верховная Жрица культа леса, Кровавый Дым (Pl/♀ блейдлинг/P9/LE), имеет только одну цель: добиться как можно большей власти для себя. В попытке освободиться от контроля Железного Пера, она сделала несколько попыток основать где-нибудь второй город. Никто не знает о каком-либо успехе этого мероприятия, но ее продолжающееся присутствие в Зороноре, похоже, говорит о провале этих попыток.

Описание. Зоронор окружен Кровавым Лесом, сферической оболочкой деревьев, которая не дает летающим осколкам уничтожить город; вся внешняя поверхность Леса является не более чем плотным слоем вонзившихся осколков. Этот слой не дает другим осколкам проникнуть внутрь, хотя иногда осколок бритвенноострого льда размером с айсберг открывает брешь и уничтожает небольшой район города. Поскольку такие осколки затем закрывают сделанные ими дыры, такие происшествия происходят все реже и реже.

Блейдлинги поклоняются Кровавому Лесу как младшему богу, которого они называют Христой, Серым Шепотом. Блейдлинги верят, что это обязанность Христы – защищать свой народ от бритвенных осколков и давать жизнь новым блейдлингам. Истории рассказывают, что клинки, вонзенные в Кровавый Лес, постепенно напитываются жизненной энергией плотской древесины, и после долгих лет появляется

новый блейдлинг, ищущий славы в Городе Теней и делающий подношения лесу, породившему его.

Хоть Зоронор и защищен от худших бритвенных осколков Кровавым Лесом, некоторые из этих смертоносных снарядов все таки иногда пробиваются через него. Эти фрагменты называются *темными птицами*; они летят через Зоронор, пока не вонзятся в стену или крышу. Существа, задетые ими, получают повреждения между 1d6 и 12d6, и половину, если они сделают успешный спасбросок против магии смерти; многие блейдлинги верят, что получить ранение от одной из таких темных птиц – плохой знак, и большинство блейдлингов проходят через ритуал очищения после удара темной птицы. Это очищение включает в себя кислотную ванну (3d6 пунктов повреждения), сопровождающую прохождение через огненный туннель, разновидность пылающей, разогретой докрасна облицованной углем сауны для блейдлингов (проверка на Выносливость или потеря сознания и получение 2d6 пунктов повреждения).

Сам город является смесью текстур – серая, мертвая плоть Кровавого Леса, странно эластичная на ощупь, висит на поддерживающих перекладинах, сделанных из осколков черного льда. Здания изгибаются и колеблются, когда в город ударяет большой кусок бритвенного льда, но они не рушатся. Крыши уложены кусками черного льда, который никогда не тает.

Странная, друидоподобная религия блейдлингов требует жертвоприношений, накалываемых на осколки черного льда и унизанных железной чешуей блейдлингов, в попытке создать еще больше своих родственников. Жертвоприношения являются частыми, поскольку блейдлинги фанатичны. Группы существ выходят и по приказу Кровавого Дыма хватают существ для жертвования их Христе. Эти жертвоприношения имеют и вторую цель; они дают заложников, необходимых для колдовства и призывных заклинаний.

Милиция. Люди Ночного Серебра называются Стражами Черной Воды, элитный корпус, завоевавший сердца и мечты обычного народа, благодаря их истории и легендам о сыгранной ими роли в защите расы блейдлингов во время их странствий по планам и их работе по принесению жертвоприношений Христе. Стража Черной Воды действует как городская стража, тайная полиция и армия, и ни один блейдлинг не сможет править без их поддержки.

Почетная стража поддерживает мир между Железным Пером и жрицей Христы. Телохранители Железного Пера называются Траурным Легионом. В Кровавом Лесу жрицы имеют почетную стражу из лесорубов, называемую Следопытами Теневого Ручья. Соперничество между этими двумя группировками достигает своего пика ежегодно на Собрании Красного Кольца, фестивале спорта, политических маневрирований и военной силы.

Услуги. Почти никаких, хотя некоторые блейдлинги могут послужить в качестве проводников для пришельцев, кроме того, есть легкий доступ к компонентам для заклинаний призыва. Известно, что блейдлинг по имени Призрачный Ходок (Pl/♂ блейдлинг/F5/LN) водит путешественников по городу за изрядную сумму денег. Также по высоким ценам доступны вызывные слуги; доступно все, от сопровождения и наемников до советников с нижних планов.

Местные Новости. Баатезу по имени Пагворт Постулат (Pl/♂ демон (барбазу)/LE) и священник Морвен из Костяной Клетки (Pl/♂ человек/P6/LE) пытались построить небольшую святыню Диспатеру, Повелителю Железа, на окраине города. Они увещевали блейдлингов, предлагая силу и славу Баатора глубоко скептическим блейдлингам. Блейдлинги скорее забавлялись, но жрецам это не показалось таким веселым. Блейдлинги все ожидают столкновения, и многие уже предлагают превратить святыню в таверну,

кузницу или магазин дубильщика. Другие верят, что одной ночью святыня будет полностью поглощена лесом; каждое утро собираются толпы, чтобы поглазеть на все еще стоящую святыню.

Приключения на Ахероне

Приключения на Ахероне часто имеют дело с законом, предательством и политикой, смешанными с армиями и кровопролитием. Естественно, армии Ахерона предоставляют тысячи потенциальных приключений: караван снабжения попал в засаду, заложников нужно выкупить, а вражеское оружие и магию нужно подорвать или остановить, пока они не нарушили баланс сил. Но Ахерон также является планом смерти и древних рас, чьи забытые секреты ждут своего раскрытия.

Маленький Потерявшийся Шестереночный Дух

В своем родном городе блейдлинги
нервные и злобные,
словно дракон на своих яйцах.
– Сарго Убийца Милосердия

Количество персонажей: от двух до шести.
Уровни: Низкие (1-4).
Предпочтительные персонажи: любые.
Фракции: любые.
Краткий обзор: PC обнаруживают существование блейдлингов и должны забрать ценный живой артефакт из их рук.

Предыстория: хоть основными NPC в этом приключении являются модроны, PC не нанимаются к ним. В конце концов, модроны слишком рациональны, чтобы просить о помощи, и, кроме того, они слишком заняты организацией покубового обыска Аваласа, где они, по их мнению, «временно оставили ценный предмет в неподходящей обстановке». Допрос модронов об объекте их поисков может оказаться бесполезным опытом, но не опасным, только если они не применят угрозу или силу. Если они это сделают, то суетящиеся модроны немедленно сформируют защитный периметр, а затем попытаются схватить обидчиков и отвести их к своему лидеру для рационального судебного разбирательства и приговора. На этом приключение завершится, хотя приключение о переживании юридической системы модронов может оказаться интересным само по себе («Прошу вас, судья, не бросайте меня в ту лужу первородного хаоса, это ведь врата в Лимбо», сказал бы Хаоситект).

Если PC предложат помощь, то модроны расскажут им об объекте своих поисков. Они назовут его «духом земли», «природным духом» или «душой плана», но многие пришельцы называют этих механических дриад двумя названиями: дриадами Механуса (для ученых) или шестереночными духами.

Приключение:

1. Так что же это такое? Модроны снуют как обитатели потревоженного механического муравейника, поскольку они ищут результат скрещивания машины и живого существа, разновидность природного духа, уникального для Механуса. Каким-то образом шестереночный дух покинул свою роль (или заточение, в зависимости от рассказчика) на Механусе, и модроны отчаянно хотят вернуть его: один из дисков на

Механусе бездействует без него, а законная окружающая среда Механуса преумножает проблемы с эффектом домино.

Хоть они и не злые, модроны не видят других вариантов, кроме как вернуть шестереночного духа силой: они убеждены, что он «откололся», когда покинул отведенное себе место, или что он заплутал и заблудился. Модроны постоянно ссылаются на него как на машину, которую нужно починить; они редко упоминают, что он живой. Их обязанность – помочь вернуть его на должное место. Шестереночный дух совершенно этого не хочет. Он наслаждается приобретенной свободой и хочет побродить по Ахерону подольше, экспериментируя со странными механическими безделушками, которые он находит.

Шестереночного духа зовут Замок, и он служил на Механусе помощником синхрогенного наблюдателя-регулятора: разновидность кондуктора, ответственного за регулирование сезонных перемен на сельскохозяйственном диске. Он выглядит так, как и подразумевает его имя: на половину квадратный и наполовину круглый, оправленный в твердую металлическую оболочку с замочными скважинами на месте глаз, и руками, которые могут стать скобами, молотками, пилами, долотами или любым другим инструментом по желанию духа. Он может сливаться с любой формой обработанного металла или механизмом, как в случае с заклинанием *вход в камень*. Он может приказать любому механическому изделию ограниченно подчиниться своей воле: замки и ворота открываются, баллисты стреляют, а ветряные и водяные мельницы вращаются по его команде.

2. Убеждение шестереночного духа. В действительности модроны не нашли Замка из-за того, что он находится в компании четырех плутов блейдлингов, которые хотят забрать его с собой в Зоронор, где они думают слить его с Кровавым Лесом. Они еще не решили точно, что с ним делать, но они уверены, что он ценен, поскольку модроны так лихорадочно разыскивают его. PC найдут блейдлингов и шестереночного духа в таверне, называющейся Дом Великого Вирма, ржавом кабаке в Воркехане или любом другом городе Ахерона, который обслуживают путешественников.

Блейдлинги давно заметили, что они не могут связать, запереть или заковать шестереночного духа, так что они пообещали ему дом среди металлического леса Зоронора и уговорили таскаться повсюду за ними. Замок играется с вертелом в главной зале Дома Великого Вирма, когда PC впервые видят его, посылая гуся на нем крутиться то в одну, то в другую сторону.

Если PC сошлются на его жажду странствий, то шестереночный дух подружится с ними, но посчитает любое возвращение к модронам предательством. Он не сможет просто уйти с ними; блейдлинги с яростью набросятся на любого, кто попытается украсть «их» находку. Они также держат у себя часть домашней шестерни Замка, пропитанного его эссенцией, убедив духа в том, что так будет безопаснее. Если он будет вынужден бросить этот кусок металла, то шестереночный дух увянет и умрет через месяц, подобно дриаде, лишенной своего дерева.

3. Ничья. Блейдлинги пытаются забрать своего узника домой незаметно, но они пойманы на Авалассе и не знают способа попасть на Окантус. Если PC попытаются убедить шестереночного духа покинуть блейдлингов, то последние нападут. PC должны убедить блейдлингов мирно разобраться в ситуации, пока те оценивают способности PC и планируют нападение.

Блейдлинг-колдун Бритвенный Туман (Pl/♂ блейдлинг/W(C) 5/LE) имеет свиток *размыкания Морденкайнена*, который он без колебаний использует для убийства шестереночного духа. Он колеблется использовать его, но при необходимости он скорее убьет духа, чем кому-то его отдаст. Он имеет 25% шанс успешного сотворения заклинания из свитка.

4. Решения. Когда битва будет окончена, PC могут либо оставить шестереночного духа, либо отвести его к модронам. Если PC отводят его к модронам, то они получают хороший чек за «соответствующее и оговоренное поощрение за это происшествие» – другими словами, награду. Получение награды – это уже приключение само по себе, поскольку обналичить чек можно только в Офисе Заместителя Казначея на Механусе.

Если PC решат оставить шестереночного духа, то им придется считаться с преследованием со стороны модронов. Члены Братства Порядка откажутся помогать в предоставлении информации, и могут послать охотников за головами, чтобы вернуть шестереночного духа его законным владельцам. В конечном счете, приключение завершится; если нет, то читайте информацию о правосудии модронов в «Предыстории» выше.

Длань Судьбы

Количество персонажей: от двух до пяти.
Уровни: средние (5-9).
Предпочтительные персонажи: воины и жрецы.
Фракции: любые.
Краткий обзор: генерал хобгоблинов получил предзнаменование своей смерти, и он думает, что его офицеры замышляют против него. Он нанимает PC защитить его от самого себя.

Предыстория: с первого же момента, когда он услышал пророчество о своей собственной смерти, Генерал Ксо не мог спать, не мог есть и даже не мог глумиться над своими подчиненными офицерами по утрам, когда они собирались получать приказы. Воодушевление покинуло его, и он боится, что его офицеры только и ждут момента, чтобы убрать его с его поста. В каждый свободный момент он устремляет взгляд в небеса Аваласа, ожидая появления куба, который возвестит его судьбу.

Важна точная трактовка пророчества, но она будет раскрыта лишь тогда, когда PC попросят об этом. Генерал знает, что кому-то из своих предопределено обратиться против него; он знает, что «низшие пришельцы» не могут считаться своими, так что он назначает PC агентами своей судьбы. Точное пророчество гласит: «каждая орчья рука всегда была направлена против тебя, но рука, принадлежащая тебе, принесет тебе смерть, в течение трех дней после столкновения с Синим Кубом».

Приключение:

1. Предсказанная Смерть. Наконец, Синий Куб появляется на горизонте, и генерал переходит к действиям. Ксо выбирает взъерошенного жалкого пехотинца, чтобы тот передал его послание PC. Оборванный гоблин приближается, пресмыкаясь и скуля, к персонажам и рассказывает им то немногое, что он знает. К несчастью, все, что он знает, это то, что у его хозяина проблемы, так что он рассказывает такую вопиющую ложь, которая, как он считает, подойдет PC и заставит их отправиться на Клангор. Он предложит все – оружие, еду, помощь или золото – в обмен на их снисхождение и беспокойство. Он знает, что если он не преуспеет, то генерал найдет его и медленно запытает.

Естественно, генерал убьет посланника сразу же после того, как он приведет PC (чтобы убедиться, что гоблин не предаст его), а затем проинформирует персонажей, что они теперь его новые офицеры. Он попросит от них произнести простую клятву преданности воинской дисциплине и порядку и делу хобгоблинов на три дня. Те, кто откажется, будут взяты в заложники, чтобы гарантировать послушание остальных, и будут содержаться как рабы одним из хобгоблинских нефритовых браслетов и использоваться для тяжелой работы, копая траншеи и возводя палисад.

Обязанности у РС простые. Они должны повсюду сопровождать Генерала Ксо, даже в битве. Они получат большую долю награбленного добра. И они должны помочь ему обмануть судьбу.

Примечание Мастера: естественно, РС могут проигнорировать гоблина-посланца, или сразу убить его. Если Мастер не возражает быстро втянуть РС в приключение, то используйте заклинательный кристалл в качестве вызывательного средства, которое забросит РС прямо в лагерь генерала. Как только приключенцы прибудут, генерал убьет вызывавшего мага, чтобы убедиться, что он не сможет уйти.

Также жрец, произнесший пророчество, тоже медленно умрет. Жрецы РС, которые попытаются получить больше информации, могут испытать ту же судьбу.

2. Убийственное Поле. Вскоре после своего прибытия РС втягиваются в гущу сражения с орками и ограми. Внезапный налет происходит в тот момент, когда Синий Куб сближается с Боевым Кубом; когда разгорается битва, он начинает обгон.

РС должны защитить генерала, что может оказаться гораздо сложнее, чем они могут подумать. Во-первых, Ксо бросится в гущу драки (он боится не врагов, а только свои собственные отряды). Во-вторых, враги получают доступ к спине генерала в водовороте битвы. В-третьих, огромный целеустремленный огр устремляется к генералу, который отбивается от группы солдат орков. Ксо слишком увлечен, чтобы заметить опасность. Вне зависимости от быстроты реакции РС, огр наносит сокрушительный удар – взмахом своего огромного топора он отсекает левую руку генерала. Рука улетает в пустоту.

РС должны победить огра до того, как он сумеет завершить свою работу. С помощью магии рана будет залечена (он, однако, настоит, чтобы его залечили РС; Ксо больше не доверяет своим собственным шаманам).

3. Паранойя. Потеря руки еще ближе подводит Ксо к грани; его недоверие к своим собственным офицерам и отрядам достигает новых высот. Он не пускает никого, кроме РС, в свою палатку, и он настаивает, чтобы они все время стояли на страже. Он требует, чтобы они проверяли его еду и выпивку до того, как он сам употребит их. После того, как первый и второй день пройдут без происшествий, Ксо становится все более и более взволнованным, проклиная «неверность» своих отрядов и умоляя РС защитить его.

4. Собственная Длань. Перед рассветом третьего дня один из выдающихся вождей Ксо потеряет терпение. Он решит убить генерала и занять его позицию; в конце концов, действия Ксо доказали его непригодность к командованию. Он соберет эскадрон гоблинов наездников на волках и предпримет смелую атаку на палатку генерала. Остальные вожди и шаманы будут ожидать исхода, считая, что судьба генерала сочтена. РС сразятся с гоблинами и волками, пока Ксо будет дрожать в своей палатке.

Во время битвы Ксо сам подвергнется нападению – его собственной руки, оживленной орчьим шаманом в ползающую клешню (*Monstrous Manual*). Клешня проползет в палатку и бросится к шее генерала, стараясь задушить его. РС услышат борьбу генерала за воздух, но они будут заняты собственной битвой; если они не помогут генералу Ксо в течение 1d4+2 раундов, то генерал умрет. Клешня запрограммирована нападать только на Ксо.

5. Последствия. Если генерал погибает, то РС могут взять командование солдатами на себя (хобгоблины принимают их за своих новых лидеров). Однако если они сделают это, то Маглубийет посчитает это оскорблением своего военного режима и пошлет могучего монстра – голема из плоти – состоящего из тел его последователей, чтобы отомстить незваным гостям. Он будет иметь лицо Ксо.

Если РС просто покидают армию, то им предстоит несколько дней пути до ближайшей цивилизации. Лучшим решением будет приказать шаману открыть временный

портал и сбежать. В противном случае во время своего путешествия PC могут стать кормом для небольшого отряда хобгоблинов на зимних волках.

Если Ксо переживет это нападение, то он наградит персонажей награбленным у орков добром. Ему не терпится отослать их, он боится, что их продолжительное присутствие покажет, что он все еще боится своих собственных отрядов.

Сколько Нужно Ржавых Драконов, Чтобы Добраться до Центра Железного Куба?

Правосудие –
не закон.
– Поговорка Убийц Милосердия

Количество персонажей: от четырех до шести.
Уровни: высокие (10+).
Предпочтительные персонажи: воины и маги.
Фракции: Убийцы Милосердия.
Краткий обзор: железный куб содрогается и рушится сам в себя на Ахероне, и происходит всеобщая паника.

Предыстория: ачаираи замыслили ниспровергнуть Воркехан, и они проделывают хорошую работу: они используют гигантский выводок недавно прибывших ржавельщиков и их пастухов ржавых драконов, чтобы уничтожить подпорки под городом. Подобно гигантским термитам, прожорливые звери поглощают целые кварталы подземного города, чего оказалось достаточно, чтобы город недавно испытал несколько слабых потряхиваний. Убийцы Милосердия приписали дрожь к столкновениям с другими меньшими кубами, и они остаются полностью неосведомленными о грозящей опасности – пока дела не пошли совсем скверно.

Приключение:

1. Большое Землетрясение. Приключение начинается, когда весь город Воркехан накреняется, его фундамент рушится, и куб грозит рассыпаться полностью. Кислотные фонтаны Воркехана проливаются в проржавевшие туннели внизу, создавая облака ядовитых газов и мешая зрению любого, кто спускается в туннели. Газ пахнет как уксус и имеет те же игровые эффекты, что и заклинание *облако смерти*.

Приверженцы и наемники умирают в толкучке, и паника быстро превращает население в неуправляемую толпу. Некоторые самые сильные выжившие обитатели могут присоединиться к PC в их исследовании глубин, стремясь найти причину случившегося; другие молят о помощи или просто бегут в поля, окружающие город.

2. В Глубины. Туннели изменчивы и нестабильны, с обвалами, расселинами и разбросанными повсюду обломками. Крики отдаются эхом из многих туннелей, когда приверженцы, наемники и жители Воркехана находят свой конец. Разделение партии – плохая идея; обвалы могут разделить партию навсегда, они также могут убить членов партии, которые спасают своих компаньонов. Каждый обвал причиняет 6d10 пунктов повреждений, спасбросок против разящего дыхания уменьшает его на половину. Праймовые дварфы имеют свой обычный 4-из-6 шанс обнаружить небезопасные проходы.

Сначала PC нужно будет иметь дело лишь с обвалами, ядовитым газом и потоками кислоты, которые льются с поверхности (не забывайте о спасбросках предметов, если PC достаточно глупы, чтобы войти в поток!). Эта стадия исследований также хороша для

размещения намеков: потрепанного пера ачаирая, скорлупа от яйца вылупившегося ржавельщика, признаки недавних раскопок и так далее. Худшее еще впереди.

3. Что Это Было? РС натыкаются на орду детенышей ржавых драконов. Большинство из них направляются в ту же сторону, к отзвукам небольших землетрясений. Лидер ачаираев укротителей и стражников (который привел сюда ржавых драконов и ответственен за землетрясение) также скрывается в туннелях.

Естественным инстинктом детенышей является разойтись в разных направлениях в поисках собственной пищи и территории сразу же после вылупления. Эти детеныши остаются вместе лишь из-за внимательности и заботы их укротителя, ачаирая Мнаркнака. Детеныши разбегутся, если укротитель будет убит.

Ачаирай является единственным шансом РС узнать об истинных злодеях, ответственных за эту катастрофу, но он не будут слоняться поблизости в ожидании вопросов РС. Если они схватят его живым и магическим образом вынудят поговорить с ними, то Мнаркнак пояснит, что армия ачаираев ожидает в воздухе сигнала штурмовать город. Ачаираям нужна постоянная база операций, но они не могут построить ее сами, так что они просто надеются выселить текущих обитателей Воркехана. Какая численность войска ожидает за пределами города – решать Мастеру.

4. Встреча с Матерью Роя. Ржавые дракончики являются отпрысками огромного древнего вирма по имени Патинара, могучего зверя, выглядящего как мать всех ржавых драконов, хотя на самом деле она находится в преклонном возрасте (ей 884 лет).

Персонажи не знают этих фактов, так что Мастер может сбить их с толку. Опишите огромное блистательное величие дракона, ее странный окрас и антенны, ее странно выглядящую, но слюнявую пасть, и ее принюхивание к металлическим магическим вещам РС.

Если они переживают это столкновение, то РС должны узнать, что ржавые драконы являются преобразованной взрослой формой ржавельщиков. Древний вирм следит за гроздью куколок, сплетенных из металла, но это не ее яйца – она просто надеется образовать стадо ржавых драконов, чтобы лучше собирать металл у армий кубов. Ржавый дракон будет свирепо защищать куколки, но не до смерти. Если Патинара будет ранена, то она отступит глубже в туннели, надеясь вернуться позже и застать незваных гостей врасплох, сделав подкоп (ее рытье является как магическим разрушением железного куба, как и шумным физическим процессом копания).

5. Просто Награда. Если РС помогают Убийцам Милосердия безвозмездно и не требуя награды, то Высокий Талли (местный лидер фракции) откроет тайны Рудников Марселлина. Похоже, что Убийцы Милосердия решили целенаправленно исследовать и зафиксировать состояние рудников. Он приглашает РС помочь описать рудники, и может даже предложить заплатить им, если они согласятся отправиться туда с отрядами Убийц Милосердия и отогнать тамошних сильных падальщиков. Естественно, возможность найти парочку магических артефактов – само по себе награда… если РС смогут унести их от Убийц Милосердия.